『TFLO』真相を追う／マイクロソフト新作4本発表／特別付録DOAポップアップ

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-Xbox

2004 AUG. 8月号 特別定価630Yen

特集
いまこそ始めよう！
Xbox Live

緊
マイクロソフト怒涛の4連発！
Unreal Championship 2
メックアサルト2：ローンウルフ
コンカー：Live and Reloaded
Sudeki

速
フロム・ソフトウェアのロボットアクション最新作！
メタルウルフカオス
報

特
グランド・セフト・オート・ダブルパック
ファントムダスト
ブリンクス2 バトル・オブ・タイム＆スペース
フォルツァ・モータースポーツ
XIII（サーティーン）
カプコン ファイティング ジャム
戦国無双
報

攻
NINJA GAIDEN
天誅 参 ～回帰ノ章～
ラリースポーツ チャレンジ 2
デウスエクス：インビジブル・ウォー
レインボーシックス3
クリムゾンスカイ
メタルスラッグ3
トップスピン
略



緊急特集
『TFLO』は
トゥルーファンタジー ライブオンライン
なぜ終わってしまったのか!?



特別付録
『DOAアルティメット』のキャラが特製ポップスタンドになった！
DEAD OR ALIVE Ultimate 50cm POP UP STAND
Vol.2 あやね

ファミ通.com
www.famitsu.com



空を舞台とする、Xbox初の本格ドッグファイトゲーム「クリムゾンスカイ」アメリカで"Best Xbox Live Game"と評された通り、XboxLiveにつなげば、世界中のプレイヤーとの白熱した空中戦を堪能できます。1対1から最大16人までの同時対戦が可能。しかもマルチプレー用のゲームが複数用意されているので、様々なルールでの対戦を楽しめます。もちろん、通常の1人プレイで、極悪な空賊や巨大飛行船に立ち向かうもOK。変幻自在に敵を撃ち、大空を制するのは誰だ。
初回限定特典!クリムゾンスカイペーパークラフト、ついてくる。
「クリムゾンスカイ」 好評発売中 ¥6,800
www.crmsn.jp
「クリムゾンスカイ」も入ってる。「Xboxプラチナパック2」 好評発売中 ¥19,000
話題の新作に加え、Xbox本体、人気タイトル「HALO」、コントローラ2個、そしてXbox Live 2ヶ月間無料カードが入った、おトクなセット。
CERO 12
fasa studio
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX


熱き、美しき空中戦。
強者どもが、世界中から飛来する。
CRIMSON SKIES
HIGH ROAD TO REVENGE
XBOX
LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


そのとき、自分の目が、最大の武器となる。
DEUS EX
INVISIBLE WAR
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
XIII

全神経アワ立つ、1人称視点。
FPS
First Person Shooter

FPSは、Xbox。この夏、FPSタイトル、怒涛の3本連続発売。

始まりから結末まで、つねに自分の視点でストーリーが進行。まさに、戦いの最前線にいるような臨場感を堪能できるFPS。Xboxは、この夏のFPS 3タイトルの発売を皮切りに、今後も続々、FPSタイトルを発表予定。Xboxだから楽しめる、リアルで熱い戦い。自分の目という、最大の武器を生かして、狙いを定めろ。



誰と戦うかはプレイヤーが決める、インタラクティブなアクションアドベンチャーFPS。

デウスエクス インビジブルウォー
好評発売中 希望小売価格 ¥6,800（税抜） 発売元:アイドス





特殊部隊を率い、テロリストの侵攻を食い止める、ミリタリーアクションFPS。

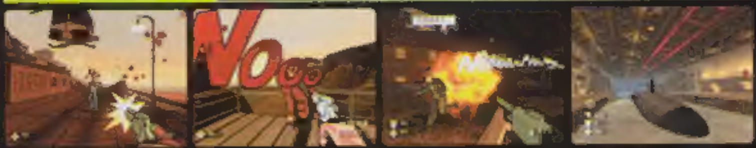
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3
Xbox Live™:オンライン対戦、協力プレイ可能、ボイスコミュニケータ対応
7月8日発売予定 希望小売価格 ¥6,800（税抜） 発売元:Ubisoft





秘密組織に挑み、大統領暗殺の陰謀を解き明かす、ハードボイルドFPS。

XIII サーティーン ～大統領を殺した男～
Xbox Live™:最大8人対戦、スコアランキング対応
8月5日発売予定 希望小売価格 ¥6,980（税抜） 発売元:マーベラスインタラクティブ



Xbox FPSキャンペーン実施中 8月31日(火)まで。くわしくは、www.xboxfps.jp/へ。



Q.この目は、誰の目だ！ クイズに答えて、絶叫三昧！



ロサンゼルス「シックスフラッグス マジックマウンテン」ご招待 4泊6日 | 5組10名様
絶叫マシンを揃えたエクストリームテーマパークで、スリルと感動をその目に焼き付けろ。

買って、当てよう！ 米国特殊部隊採用パワーライト「シュアファイアー」プレゼント | 60名様
※上記の3タイトルを対象とします。



XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


うおおっ! なんだこの道!!!!
おもしろいじゃねーか。
RALLISPORT CHALLENGE 2
ラリースポーツ チャレンジ 2
ラリーレーシングならではの、極限の緊張感を堪能できる「ラリースポーツ チャレンジ 2」。
ラリー、ラリークロス、クロスオーバー、ヒルクライム、アイスレーシングの5つのレースモード。
そして、91もの変化に富んだ、多彩なステージで、キミのドライビングテクニックを試すのだ。
最新のマシンから往年の名車まで、40車種以上のラリーカーが勢揃い。Xbox Live に
つなげば、世界中のライバルと同時対戦も可能。過酷な道がキミを待つ。
ラリースポーツ チャレンジ 2 好評発売中
www.xbox.com/jp/rsc2/
希望小売価格 ¥6,800(税抜)
「ラリースポーツ チャレンジ 2」発売記念キャンペーン
クイズで、当てよう!
パリオートショー
「Mondial de l' Automobile 2004」と
プジョー スポール 見学ツアーご招待
4泊6日 5組10名様
【応募期間】2004年5月20日(木)~2004年8月2日(月)※24:00締切
買って、当てよう!
タミヤ 1/10スケール
ラジコンカー 50名様
【応募期間】2004年6月10日(木)~
2004年8月2日(月)※当日消印有効
応募方法など、くわしくは、www.xbox.com/jp/rsc2/へ。
XBOX LIVE
RALLISPORT CHALLENGE 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
CERO 全年齢
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All right reserved. All Trademarks, Tradedress, Design Patents, Copyrights and Logos are the Property of their respective Owners. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Liveロゴ, Xboxロゴ, Microsoft GameStudiosロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。SUBARU, IMPREZA, WRX, STI names, emblems and body designs areproperties of Fuji Heavy Industries, Ltd. and used under license to Microsoft Corporation. Merci à CITROEN pour son aimable collaboration. Lancia is a trademark and is used with permission from FiatAuto S.p.A. Lancia Delta S4, Lancia Stratos, Lancia 037, emblems and body design are trademark and/or other intellectual property of Fiat Auto S.p.A. and are used under licence to Microsoft Corporation. 写真はイメージです。

C O N T E N T S

ファミ通Xbox 8月号

特別企画

衝撃の情報公開から約1ヵ月、
いま真実が明かされる!?

『TFLO』開発中止の真相 028

いまから始めるXbox Live 051

Xbox特派員 E3リポートをリポート 050

緊　急　速　報

METAL WOLF CHAOS 017
Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict 020
メック アサルト 2 : ローンウルフ 022
コンカー : Live and Reloaded（仮題） 024
Sudeki（仮題） 026

X SPECIAL

grand theft auto double pack 032
ファントムダスト 038
XIII（サーティーン）～大統領を殺した男～ 042
CAPCOM FIGHTING Jam 044
戦国無双 046
プリンクス 2 バトル・オブ・タイム&スペース 048
Forza Motorsport 049

X 攻 略

NINJA GAIDEN 065
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball 071
天誅 参 ～回帰ノ章～ 074
ラリースポーツ チャレンジ 2 080
デウスエクス : インビジブル・ウォー 084
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3 088
メタルスラッグ 3 092
Top Spin 094
クリムゾンスカイ : High Road to Revenge 096

Xbox International

ワーコレガレージ 101
X2 : Wolverine's Revenge
Voodoo Vince
Magic : The Gathering-Battlegrounds
Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy
Dead Man's Hand
海外ゲーム MANIAX 104
Xbox Liveで使える英会話講座 106

OTHERS

ファミ通Xbox Express 010
New Game Cross Review 015
読者コーナー READER'S box 058
ファミ通Xboxフットサルチーム始動! 064
Team NINJA FREAKS 072
Xboxコミュニティーの住人たち 098
Xbox Online情報局 107
サンチャWIRED 108
Club Blue Tears 109
編集部日記 110
X Schedule 113
プレゼント&アンケート 114

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03・5433・7850（営業局）

スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
―― ―― =ともにプレイ人数が未定の場合

● 対称年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
=恋愛　=恐怖　=飲酒・喫煙
=セクシャル　=ギャンブル　=麻薬
=暴力　=犯罪　=言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
OP ―― =オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアランキング

COVER

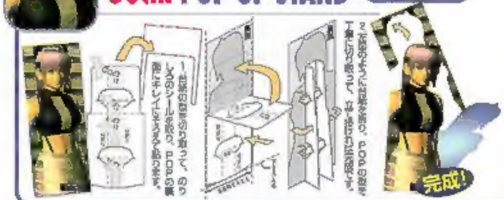


「DEAD OR ALIVE Ultimate」
©TECMO,LTD. Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

特別付録



DEAD OR ALIVE ULTIMATE
50cm POP UP STAND Vol.2 あやね



ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

青い涙 ―― 109
Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict ―― 020
X2 : Wolverine's Revenge ―― 015,101
CAPCOM FIGHTING Jam ―― 044
grand theft auto double pack ―― 016,032
クリムゾンスカイ : High Road to Revenge ―― 096
コンカー : Live and Reloaded（仮題） ―― 024
XIII（サーティーン）～大統領を殺した男～ ―― 042
Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy ―― 103
Sudeki（仮題） ―― 026
戦国無双 ―― 016,046
デウスエクス : インビジブル・ウォー ―― 084
デジモンバトルクロニクル ―― 016
Dead Man's Hand ―― 103
天誅 参 ～回帰ノ章～ ―― 074
Top Spin ―― 015,094
トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス 3 ―― 015,088
NINJA GAIDEN ―― 065
Magic : The Gathering-Battlegrounds ―― 016,103
METAL WOLF CHAOS ―― 017
メタルスラッグ 3 ―― 092
メック アサルト 2 : ローンウルフ ―― 022
ファントムダスト ―― 038
Voodoo Vince ―― 016,102
Forza Motorsport ―― 049
プリンクス 2 バトル・オブ・タイム&スペース ―― 048
ラリースポーツ チャレンジ 2 ―― 080

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.030

ファミ通エックスボックスエクスプレス

Special Xbox、日本での新展開が続々と明らかに！

マイクロソフトがXboxに関する新たな展開を続々と発表！ 今回の発表は、5月にアメリカのロサンゼルスで開催されたE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)での発表を受けてのもの。同社は、毎年6月ごろに日本での新たな展開を発表するのが恒例になっているのだ。まず、6月16日に都内で開催された発表会では、E3で初お披露目された、Xbox Liveの新機能"Xbox Video Chat"の詳細が明らかに。発売時期や詳しい機能の説明が行われたぞ。そして、6月17日に行われた発表会では2004年下半期から2005年にかけて発売される、日本向けの新作タイトルが大々的に発表。各タイトルの最新映像が公開されたほか、日本での発売時期も明らかにされたのだ。また両発表会には、日本におけるXboxのキーパーソンが登場。日本でのハード面、ソフト面の展開が語られるなど、ともに内容が盛りだくさんの発表会となったのだ。そこで今回はマイクロソフトが発表したXboxの新たな戦略の数々をお届け！ いずれも見逃せないものばかりなので、要注目だ。

新作ソフト目白押し！



⬅気になる『Halo 2(ヘイロー 2)』の発売時期は、2004年末に決定！ 日本向けの新作11タイトルの詳細も発表されたのだ。



➡E3で初お披露目されたXbox Video Chatなど、Xbox Liveを使った新たな機能の詳細が続々と判明したのだ。

Xbox Liveの新機能も！

Check Point ❶ 日本向け新作タイトルの詳細が続々と発表！

6月17日に都内で、マイクロソフトは"Microsoft Game Studios タイトル発表会"を開催。この発表会は、5月に行われたE3でお披露目された北米向けの新作タイトルの中から、日本で発売されるソフトの詳細をマスコミやゲーム業界関係者にお披露目する目的で行われたもの。タイトルの発表に先駆け、同社の丸山嘉浩執行役Xbox事業本部長はつぎのようにあいさつを行ったのだ。

「先日、残念ながら『トゥルーファンタジーライブオンライン』の発売を中止することを発表しました。このタイトルは、Xbox Liveの究極の作品として、我々も期待していましたが、これ以上発売を遅らせられないということで、残念ながらこういう結論に至りました。しかし、我々はこの作品に留まらず、Xboxユーザーに満足してもらえる質の高い作品を提供していこうと考えています」(丸山)



⬆丸山氏は今後の戦略について、「ソフト、Xbox Liveともに進化させ続ける」と語った。

発表会では2004年下半期から2005年にかけて発売される新作11タイトルの最新映像やゲームシステム、発売時期(右表参照)などが紹介されたのだ。なかでも注目は、『ブリンクス2：バトル・オブ・タイム＆スペース』のデモプレイ。同ソフトを開発しているアートゥーンの大島直人氏と松本卓也氏が登場し、本邦初公開となる映像やデモプレイをまじえながら、ゲームシステムや新要素などを紹介したのだ。また世界規模で関心を集めている『Halo 2(ヘイロー 2)』の映像も国内で初公開。同ソフトを2004年末に日本で発売する予定であることも判明。さらに『Halo 2(ヘイロー 2)』を除く、10タイトルを体験できるなど、Xboxファン垂涎の発表会となったのだ。それぞれのタイトルの発売を期待して待とう！

新作10タイトルの体験コーナーが設置





⬅⬆アートゥーンの大島、松本両氏による『ブリンクス2』のデモプレイが！ 会場では新作10タイトルを体験できたのだ。

マイクロソフトの出展タイトル

タイトル名	発売時期	ジャンル
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム＆スペース	11月発売予定	アクション
Conker：Live and Reloaded(仮題)	2005年発売予定	シューティングアクション
Fable	2005年発売予定	RPG
Forza Motorsport	2004年末発売予定	レーシングシミュレーター
Halo 2 (ヘイロー 2)	2004年末発売予定	SFシューティングアドベンチャー
Jade Empire～翡翠の帝国～(仮題)	2005年発売予定	アクションRPG
Kameo：Elements of Power(仮題)	2005年発売予定	マジカルアドベンチャー
メック アサルト 2：ローンウルフ	2005年発売予定	バトルメカアクション
ファントムダスト	9月23日発売予定	タクティカルアクション
Sudeki(仮題)	2004年末発売予定	アクションRPG
Unreal Championship 2：The Liandri Conflict(仮題)	2005年発売予定	シューティングアクション

※表中の赤字で掲載しているタイトルは、今回の発表会が初公開のタイトルです。

Check Point ② 日本先行発売！ 話題の"Xbox Video Chat"が年内発売決定！

E3でお披露目され話題を呼んだ、Xboxのビデオチャット機能が日本でも正式に発表された。この"Xbox Video Chat"は、専用ディスクや専用カメラを使用。ひとりがホストになって、そこに1～4人までの友人を呼ぶことができる。そこで、映像つきのチャットを楽しめるようになるのだ。ビデオエフェクトやポップアップといった、ユニークな機能がついているのが特徴。2004年内に7140円[税込]で発売される予定だ。

6月16日に行われた発表会では、マイクロソフト業務執行役員Xbox事業本部事業開発室長、泉水敬氏が「このビデオチャット機能は日本のXbox事業本部のアイデアによるものです。日本で開発され、日本で先行発売されます」とコメントした。

さらに、マイクロソフトでは、大手プロバイダーDTIと提携しての"TEPCOひかり＋Xbox Video Chatプラン"を発表。これは、DTIの利用者には、通常の月額利用料に月200～300円程度を追加すると、Xbox本体やXbox Video Chatなどが提供されるというもの。Xbox Video Chatを使ってのこうした他社との提携は「今後は積極的に展開していきたい」（泉水氏）とのことだ。



↑「日本のユーザーが新しい遊びを考案してくれるのを期待したい」（泉水氏）。



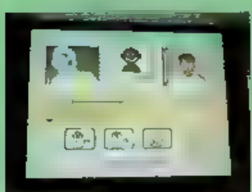
Xbox Video Chat
●2004年内発売予定 ●価格：7140円[税込]
●内容：専用カメラ、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用権、Xboxボイスコミュニケーター、Xbox Video Chatディスク、Xbox Liveスターターキットディスク

↑専用キットを購入すれば、ビデオチャットが楽しめるようになっている。長い時間楽しめるように、さまざまな機能が搭載されている。なお、ゲームへの応用に関しては、現時点では未定だとか。

Xbox Video Chatのおもな機能

● ビデオエフェクト ●

自分の画像にモザイクをかけたり、モノトーンやセピア、ストライプ、ノイズ、ミラーに変えたりと、10種類のエフェクトを楽しむことができる。



↑ビデオエフェクトでちょっとした遊びも。

● ボイスエフェクト ●

大人や子供、女性など、全部で7種類にボイスをチェンジできるボイスエフェクト。Xbox Liveのボイスチャットの延長線上にある機能だといえる。

● シェイク機能 ●

好きなときに相手のコントローラを振動させることができるのが、このシェイク機能。全部で12種類の振動パターンがある。「触覚にもアプローチしたチャットソフトとしてきわめて革新的な機能」（マイクロソフト関係者）。

● ポップアップ ●

自分の画像にイラストを載せて、そのときの気分を表現できる。"Booo！"や"Lonley"といった20種類が用意されているぞ。効果音なともいっしょに送ることができる。気のおけない友だちとの会話には重宝しそうだ。



↑ユーモラスな効果で会話も弾みそうだ。

● Meモード ●

テレビ画面で、自分の画像だけを大きくすることができる。自分がどのように写っているのか確認するには最適。

● BGM機能 ●

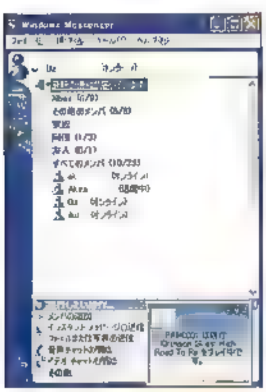
"Cool"、"Happy"、"Relax"、"Game"のモードに分かれて、全部で51曲のBGMが収録。ホストのみ選択可能。

● 背景選択機能 ●

ビデオチャットの背景を、12種類のなかから自分の好みに合わせて変えられる。こちらもホストのみ選択可能。

Check Point ③ Xbox LiveがMSNメッセンジャーと連携！

日々進化を続けるXbox Liveがまたまたアップグレード！ さらなる機能として、"Xbox Liveアラート"が追加された。これは、マイクロソフトのPC向けチャットサービス"MSNメッセンジャー"と連携してのもの。プレイヤーはXbox Liveアラートに登録することで、フレンドがXbox Liveにサインインしたときや、ゲームへの招待を送信してくれたときに、MSNメッセンジャーでポップアップメッセージを受け取れるようになる。これで、Xboxで遊んでいなくても、PCさえ起動させておけば、フレンドのプレイ状況をある程度確認することができるようになるのだ。さらには、新しいゲームが登場したときや新しいコンテンツのダウンロードが可能になったときに、マイクロソフトからの通知を受け取るように設定することも可能となっている。PCとXboxが連動した、マイクロソフトならではの便利な機能だね。



↑PCをつけていれば、友だちのプレイ状況がわかる。どんどんいっしょにプレイしよう！

記者の目

E3を受けて、日本のマイクロソフトは立て続けに大きな発表を行った。Xbox Video Chat、MSNメッセンジャーとの連携、タイトル発表会……。それらはまるで、「トゥルーファンタジー ライブオンライン」の衝撃的な開発中止発表を振り払うかのようでもあった。もちろん、多くのユーザーにとって、「TFLO」は大切な存在であり、そのショックはなかなか払拭できるものではない。とはいえ、マイクロソフトの"やる気"は、今回の一連の発表会で確認することができたのではないか。17日にお披露目された11タイトルはいずれも注目に値するものばかりであり、今後に期待を抱かせるに十分だ。しかも、「Halo2（ヘイロー2）」が年内に発売されることがしっかりと約束された。これは、ファンにとっては何よりのプレゼントと言えるだろう。さらには、Xbox Video Chatがある。その性能もさることながら、もっとも注目したいのは、それが"日本主導"であるということ。発表会で泉水氏は、「これまでのXbox事業は若干欧米中心のものでしたが、今回のXbox Video Chatの登場は、日本に合ったものについては日本で展開していくという、ひとつのケーススタディーになると思います」とスピーチした。今後の日本独自の展開に思いをはせつつ、欧米に負けないXboxの盛り上がりに期待したい。

Xbox News Headline

このひと月のあいだに起こった、Xbox関連のニュースをお届け。Xbox Liveのイベントからキャンペーンまで盛りだくさんの内容だぞ。

史上最大規模のXbox Liveイベント ゲストの杏さゆり&水谷さくらも興奮!

総勢308名が参加してのXbox Live史上最大規模のオンラインイベント"Xbox Live LEAGUE クリムゾンスカイ High Road to Revenge KING OF THE SKY FINAL ROUND"。その決勝大会が行われたぞ。見事激戦を制した優勝者"Yossy"さんには、ハワイ旅行3泊5日がプレゼントされたのだ。また、決勝戦後は、グラビアアイドルの杏さゆりと水谷さくらをゲストに招いてのエキジビションマッチが実施! その内容は、ふたつのチームに分かれて、杏と水谷がそれぞれ乗るミニジャイロをいかに守るか、というもの。結果は、水谷チームの勝利に終わったのだ。ふたりとも「クリムゾンスカイ」を堪能した様子だったぞ。「Xbox Liveはボイスでコミュニケーションが取れるので楽しいですね」(杏)、「「クリムゾンスカイ」は操作が簡単ではまっちゃいました」(水谷)とのことだ。

杏さゆり&水谷さくらでエキジビションマッチも!



←↓チームに分かれて行われたエキジビションマッチでは、「逃げるのが得意」という水谷チームが勝利。いずれにせよ、かなり落とされまくったようではあるけれど……。

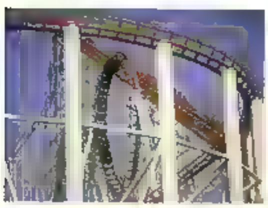


←当日の模様はFOMAにてナマで配信された。



3大FPSキャンペーンが実施!

Xboxユーザーのあいだでも、とくに人気の高いファーストパーソンシューター(FPS)。6月から、3ヵ月連続でFPSタイトルがリリースされるのを記念して、期間限定でスペシャルサイトがオープン。さらには、ふたつのキャンペーンが実施されることになった。とくにオープンキャンペーンの賞品は、ロサンゼルス4泊6日という豪華なもの。気になる方は、まずは、サイトへGO!



←FPSだけに、"一人称"マシーン……味なのだ。

…… 対象タイトル ……

デウスエクス:インビジブル・ウォー
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3
XIII(サーティーン)~大統領を殺した男~

▶▶▶http://www.xboxfps.jp/

…… 2大キャンペーン ……

応募期間 8月31日(火)24時まで
応募方法 FPSキャンペーンサイトよりクイズに答えて応募

応募期間 8月31日(火)24時まで
応募方法 対象ソフト3本のいずれかのパッケージに同封されている"お客様専用パスワード"をFPSキャンペーンサイトに入力

E3の出展作はXboxタイトルが充実!?

E3出展作の中から、米35のゲーム&一般メディアの投票により選ばれる"Game Critics Awards Best of E3 2004"。その受賞作が決定。Xboxユーザー期待の『Halo2(ヘイロー2)』が、"Best Console Game"など3分野で受賞し、その人気ぶりを見せつけた。さらには、『ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~(仮題)』が"Best Role Playing Game"を受賞。マルチプラットフォームタイトルも含めると、全16分野中6分野にXboxがからむ結果となったのだ。

Best Console Game	Halo2(ヘイロー2)
Best Action Game	
Best Online Multiplayer	
Best Role Playing Game	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~



←クローズド出展ながら大人気の『Halo2』。

TOPIC Xbox Arcade Titles 店頭トーナメントVol.1 開催!



5月22日、アーケードからの移植タイトル『式神の城II』と『GUILTY GEAR XX #RELOAD』を対象にした店頭トーナメントが東京と大阪にて開催。東京大会の会場となったビックカメラ新宿西口店には熱心なファンが集合したぞ。また、『GUILTY GEAR XX #RELOAD』では、東京と大阪の上位2名ずつによるXbox Liveを使ってのオンライン対戦も行われ、来場者も大満足の様子だった。アーケード系タイトルのイベントは、今後も定期的に開催されるとのことだ。

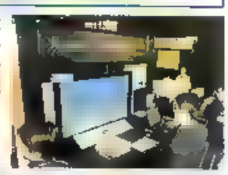
TOPIC CS放送などでXbox専門番組"実況ライブ道場"スタート



スカイパーフェクTV!やBBケーブルTV、全国のケーブルテレビにて見られるゲーム専用チャンネル"チャンネルBB"で、Xbox専門番組がスタートした。その名も"実況ライブ道場"。Xboxのオンラインゲームを中心に紹介していくバラエティー番組なのだ。番組では、お笑いコンビのノーブ・トレインやグラビアアイドルの北島えり、二宅祥子などをゲストに起用。最新のXboxタイトルや攻略情報などを楽しめるのだ。放送時間などは右記サイトをチェック。

▶▶▶http://www.ch-bb.jp/

TOPIC ビジネス向けのイベントにXbox開発キットを出展



IT関係のビジネス向けイベント、"the Microsoft Conference+expo 2004"にXboxが出展。開発ツール"Xbox Development Kit"を展示し、デモ映像などを披露した。家庭用ゲーム機の開発ツールが一般に公開されるのは極めて異例のこと。イベントへの出展の経緯については、「PC用に作られたソフトが、Xbox用でも簡単に応用できるということをアピールする目的もあり出展しました」(マイクロソフト担当)とのこと。製品版とは違うクリスタルのXboxに興味を惹かれたのか、来場者の関心も高いようだったぞ。

EVENT TEPCOのイベントにXboxが出展!

ビデオチャットでXboxとの提携を発表したばかりのDTIのTEPCOだが、7月4日まで、アクアシティお台場"TEPCO SQUARE"にて、光ファイバ100メガを体験できるイベントを開催。それに合わせて、XboxのTouch&Tryコーナーが設置されることになった。イベントでは、『鉄騎大戦』や『Project Gotham Racing 2』、『Top Spin』、『クリムゾンスカイ High Road to Revenge』などが自由に遊べるほか、Xboxプラチナパック2が当たる抽選会なども行われる予定。さらには、ステージイベントにてXbox ビデオチャットのデモも予定されているとか……。話題のXbox ビデオチャットを見るいい機会かも。時間 午前11時~午後7時(※金、土のみ午後8時まで)

TOPIC レインボーシックス 3 に初回限定特典が判明!



7月8日にユービーアイソフトから発売予定のシリーズ最新作『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3』(価格 7140円[税込])。このファン期待のアクションに、初回限定特典の存在が判明……その名も"ミッション遂行マニュアル"。ゲームの序盤までを詳細に攻略した、ファン必携の攻略冊子だ。なお、この初回特典は、店頭にて購入者にプレゼントされる。数量限定製造のため、在庫がなくなり次第終了となっているのでご注意を。

やじ馬ニュースX
YAJIUMA

緊急アンケート実施！ そのときユーザーは何を感じたのか？『トゥルーファンタジー ライブオンライン』開発中止！

6月3日、一通のリリースがXboxファンを驚愕させた。『トゥルーファンタジー ライブオンライン』開発中止の発表だ。『TFLO』といえば、Xbox Liveのキラータイトルとして、全Xboxユーザーから期待されていたMMORPGだっただけに、内外に与える影響は計り知れない。そこで本誌では、『TFLO』の開発中止について、ユーザーに対するメールアンケートを実施（※）。その関心の高さゆえか、296票もの回答を得た。

『TFLO』の開発中止に関しては、多くのユーザーが「残念だ」と回答。個々の回答からは、無念とも恨みとも言えない複雑な心境が伝わってくる。βプログラム参加者の募集までしていただけに、その思いはひとときわなことが想像される。なかには「マイクロソフトには裏切られた」という直接的な意見も。一方で、開発中止の報道のあとも、多くのユーザーが何らかの形で『TFLO』を遊びたいと思っていることも判明。今回は残念ながら開発中止となってしまったが、これだけ期待されていたタイトルということもあり、マイクロソフトにはなんらかの対処を望みたい。

また、28ページからは、レベルファイブの日野晃博氏のインタビューを掲載している。合わせてそちらのほうにも目を通してほしい。



⬆Xboxファンにとっては、あまりにショッキングすぎる『TFLO』の開発中止だ。

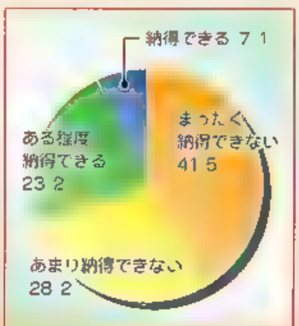
Q1. 『TFLO』の開発中止をどう思いますか？

自由記入方式にしたため、10人10色の意見があった開発中止への感想。それだけXboxユーザーにとって、このニュースがショッキングだったことが想像されるが、ユーザーの意見は大別して、「残念」、「許せない」、「なんとも思わない」の3つに分けられるように思う。とくに大半を占めた「残念」からは、コメントを見るとなんとも言えない無念さが伝わってくる。

残念	94票
許せない	30票
とくになんとも思わない	21票
たいしたショックではない	17票
ショックだ	15票
しかたない	14票
裏切られた	13票
Xboxは終わった	10票
Xboxの今後が心配だ	7票
ある意味正しいことだ	6票

Q2. 開発中止の理由についてはどう思いますか？

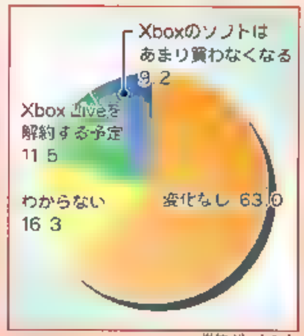
「斬新なオンラインゲーム体験を皆さまにご提供できる状態への進捗がいまだ見込めず」（マイクロソフト公式リリース）との開発中止の理由説明に対し、「まったく」、「あまり」を含め、7割近くが「納得できない」と回答。「期待していたファンのために開発中止の理由をはっきりすべき」、「もっと納得のいく理由を明らかにしてほしい」との意見が数多く見られた。



単位 パーセント

Q3. 開発中止後のXboxとのスタンスは？

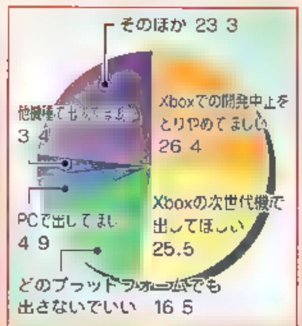
『TFLO』の開発中止によりXboxとの関わりはどうなるのか？ その結果は、63パーセントが変化なしと回答。開発中止は残念だが、Xboxへのスタンスは変わらないという意見が多数を占めた。一方で、見逃せないのが、「Xbox Liveを解約する（もしくは解約した）」、「ソフトをあまり買わなくなる」というユーザー。これらをあわせると2割強にものぼった。



単位 パーセント

Q4. 『TFLO』について、今後望む展開は？

「（無理だとはわかっているけど）Xboxでの開発中止をとりやめてほしい」と「Xboxの次世代機で出してほしい」が伯仲。「PCで出してほしい」なども含めると、なんらかの形でのリリースを望んでいるユーザーが7割近くを占めた。練りこまれた世界観などが話題になっていただけに、「β版でもいいから遊びたい」との声が多数。この声がマイクロソフトに届くか？



単位 パーセント

ユーザーからの意見

※本誌が運営するホームページのBBSへユーザー登録をしている方を対象に、メールアンケートという形式にて実施（有効回答数 296票）。

Xboxソフト売上ランキング TOP10

今週	先週	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	4,115	4,115
2	—	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	3,146	3,146
3	—	ラリースポーツ・チャレンジ2	マイクロソフト	6月10日	2,562	2,562
4	2	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	1,795	56,053
5	—	青い涙	パンサーソフトウェア	5月27日	1,461	1,461
6	1	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	1,062	4,796
7	4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	692	10,402
8	3	式神の城Ⅱ	キッズステーション	4月15日	679	2,827
9	—	トニー・ホークスアンダーグラウンド (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	5月20日	666	666
10	5	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー	マイクロソフト	3月11日	577	5,385

集計期間：5月17日～6月13日
※このランキングはP100に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間 5月17日～5月23日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	1,281
2	NINJA GAIDEN	テクモ	426
3	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	376
4	式神の城Ⅱ	キッズステーション	275
5	トニー・ホークスアンダーグラウンド (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	226

2週目Best5 集計期間 5月24日～5月30日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	2,239
2	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	1,300
3	青い涙	パンサーソフトウェア	939
4	NINJA GAIDEN	テクモ	581
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	322

3週目Best5 集計期間 5月31日～6月6日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	894
2	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	604
3	NINJA GAIDEN	テクモ	428
4	青い涙	パンサーソフトウェア	326
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	189

4週目Best5 集計期間 6月7日～6月13日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	2,562
2	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	640
3	NINJA GAIDEN	テクモ	382
4	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	303
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	227

ハード販売台数 5/17～6/13

期間	台数
●5/17～5/23	151台
●5/24～5/30	794台
●5/31～6/6	573台
●6/7～6/13	325台

推定販売台数 (5/17～6/13) 1843台

累計販売台数 [illegible]台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

今回	前回	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	今夏	59.3
2	2	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	51.4
3	3	Halo 2 (ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年末	44.9
4	—	grand theft auto double pack	カプコン	7月29日	33.7
5	4	Fable	マイクロソフト	2005年	24.3
6	[illegible]	スパイクアウト バトルストリート	セガ	未定	21.4
7	[illegible]	戦国無双	コーエー	7月29日	20.6
8	—	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	2004年秋	17.7
9	[illegible]	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	7月8日	17.3
10	[illegible]	ファントムダスト	マイクロソフト	9月23日	16.5

※本誌7月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：5月30日～6月10日）
支持率の数字はパーセントです

Xbox読者が選ぶ TOP20

今回	前回	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	3	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	246
2	2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年 月23日	201
3	1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	197
4	4	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	183
5	7	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	42
6	6	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	40
7	5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	37
8	8	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	32
8	9	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	2003年3月27日	32
10	10	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年 2月 28日	28
11	12	鉄騎	カプコン	2002年9月 2日	27
12	13	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	25
13	[illegible]	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	2003年7月3日	22
14	15	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	21
15	13	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	マイクロソフト	2003年9月25日	20
16	[illegible]	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	17
17	[illegible]	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2002年2月22日	16
18	18	ブレイクダウン	ナムコ	1月29日	15
19	11	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ	2003年1月16日	14
20	20	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2003年4月24日	13

※本誌6月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

7月8日～7月29日

	7月8日発売予定	7月15日発売予定	7月22日発売予定
タイトル	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	トップスピン	(WC) X2: Wolverine's Revenge
			
メーカー	ユービーアイソフト	マイクロソフト	マイクロソフト
ジャンル	特殊部隊アクション	スポーツ(テニス)	アクションアドベンチャー
価格	7140円[税込]	5040円[税込]	5040円[税込]
 松井ムネタツ	部隊を引き連れてテロリストを鎮圧していくFPSだが、いちばんのポイントはQC。これをしっかりと駆使していけば、いかにも"特殊部隊"という作戦ができてじつにかっこいい。思いどおりに成功すると、自分が世界を救える気分にもなれる(おおげさ)。部隊のそれっぽい動きも注目。	Xboxのスポーツゲームとしては、間違いなくトップクラスのおもしろさ。もともとワーコレで発売予定だったが、フルローカライズに昇格。テニスの持つ楽しさがしっかり再現されており、このゲームがうまくなれば本物のテニスも上達したような気分になれる。育成モードも完成度高し。	多彩な攻撃ができるようになっていくのは、上達していく感覚があっていい感じ。複雑な攻撃をやればやるほど高得点になるのもやりがいあり。とはいえ、全体的には単純なアクション。基本的にはひたすら敵を倒していくだけなので、英語ばっかりのワーコレでもそんなに苦ではないはず。
 田川ラメ夫	トムのシリーズはいつもシビア。おかげでぜんぜん楽しめないオレですが(涙)、ようやく本作でチーム命令の重要性を痛感しました。おかげで弱腰リーダーもチームメートに安全確保してもらえます(笑)。難しいけれど、これだけ質が高ければトライしますわ。研ぎ澄まされていく己に会うべし。	実際のテニスで可能なショットはすべて打てるような気がする、ある意味極上のリアルテニスゲームといえましょう。しかしリアルを追求するあまり爽快感を犠牲にしているフシがあったり。そのあたりがスポーツっぽくないなーと。テニスっ子には「待ってました!」な玄人指向な1本では。	ビックリ超人が大活躍する痛快アクションな様相ですが、隠れたトラップを発見できるセンス能力のフィーチャーがいいアクセントになってますな。ただ、微妙なキーレスポンスのおかげでリアルバーサクモードに突入するオレがいたり(笑)。この主人公のカッコよくなさはある意味衝撃。
 ローリング内沢	ただやみくもに銃を乱射するだけではダメ。仲間と連繋をとりながら頭を使ってミッションをクリアーしていく高い戦略性が◎。クリアー方法もプレイヤーの数だけ存在し、非常に自由度も高い。パズルゲームではないけども、そんな論理的思考が試される内容。心地よい緊張感が味わえる。	オーソドックスなスタイルながらも非常に遊びやすい作品。ショットの種類も豊富で操作感覚もよく、ボールを打った感覚も気持ちいい。ただ、微妙な操作感覚に慣れるまでが大変な部分も。自分の作成したテニスプレイヤーを育成させていくモードはやり込みがいアリ。じっくり楽しめる。	ステルス機能を使って敵に見つからないように攻撃もできるが、その機能があまり役立っていない印象。ステルスアクションの爽快さは薄く、どちらかというとゴリ押しで進んでいく感じ。ボタン連打によるコンボ攻撃の気持ちよさはあるが比較的大雑把。センス能力を使った謎解きは◎。
 戸塚伎一	「ゴーストリコン」よりも直感的に命令を出せ、かつ自律的に行動する部下たちの頼もしさに感激。気持ちよく偉ぶれます(笑)。状況のリアリティーよりもゲームとしてのメリハリが利いているシングルモードは好みの分かれるところですが、Xbox Live対戦はこれといったストレスなく楽しめます。	クイックな操作性、融通の利くショット判定は、コースの読み合いに始終しがちなテニスゲームに適度な泥臭さを与えてくれます。ハイリスクハイリターンな特殊ショットの存在や、臨場感ある効果音など、テニス経験者およびコアなテニス中継ファンほど満足度が高い内容になっています。	一本道でスイスイ進めるかと思いきや、少し進んでトラップにまんまとかかり死亡→再スタート……というのが、基本のゲームテンポのようです。力押しではまず突破できないシーンもあったりで、わかりやすい爽快感は期待できないものの、じわじわ進めていく手応えは、存分に味わえます。
TOTAL POINT	32 POINT	31 POINT	25 POINT

イラスト

※(WC)"Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

7月22日発売予定

マジック：ザ・ギャザリング バトルグラウンド



マイクロソフト
タクティカルアクション
5040円［税込］

基本はカード版といっしょで、ちょっとリアルタイムになった感じ――とマニュアルに説明があるように、やっぱりカード版を知らないといろんな意味でゲーム性を把握するまで時間がかかるかも。序盤はチュートリアルのような形になっているが、英語の説明を理解していくのがちと大変。

カードゲームから生まれた超名作の舞台を使ったリアルタイムストラテジーの香り。理想の戦術が通用した喜びと呪文が増えたうれしさはカードゲームのそれに近いけど、中身は別モノな印象。初心者にも親切設計だけど、MTGの世界を深く知りたい人には非ローカライズは壁になるのでは。

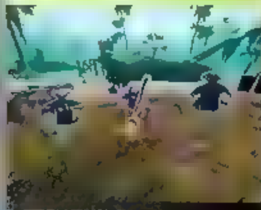
ギャザリングの世界観を継承しつつも、その内容はカードゲームではなくアクションゲーム。カードのルールを知らなくても楽しめるが、逆にカードならではの戦略性を期待している人にはツライ部分も。しかしタクティクスアクションとしては◎。ルールも操作も簡単で誰にでも楽しめる。

ゲームシステム自体の敷居は低く、シングルプレイモードは詰め将棋感覚で遊べます。しかしこれが対人プレイとなると、リアルタイム操作もあいまって、勝ち負けに対して冷静でいられなくなる可能性大。戦略面・操作面ともに精進のしがいはあるので、あとは自分の気質との相談で。

27Page

7月22日発売予定

Voodoo Vince



マイクロソフト
アクション
5040円［税込］

アクション部分はよくできており、ジャンプして、攻撃して、アイテム回収して――という基本的な操作をしているだけで十分楽しい。完成度が高いと一部で評判なタイトルだったので、Xboxファンならぜひプレイを。日本人的には見た目でかなり損をしちゃっている気も……。

キャラや世界観などはアメリカンなクレイジーっぷりを漂わせてますが、それを除けばかなり良質なジャンプアクションじゃないでしょうか。ステージの雰囲気はなんとなく『ブリンクス～』っぽいな～と思ったり。非ローカライズも我慢できる範囲。ヴィンスが意外にかわいいっすヨ。

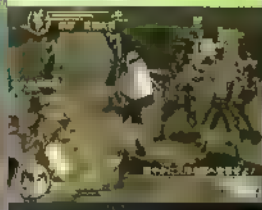
個性的なキャラクター、独特の世界観は見た目的に◎。アクションゲームとしての操作感もよくテンポよく遊べる。ステージごとに隠されたナゾ解きもやりごたえがあるが、ほとんどヒントがなく、途方に暮れてしまうことも。その場合、ステージをしらみ潰しに回ることになるのは、手間。

基本アクションは月並みながら、各ステージの入り組んだフィールド構成がプレイヤーの探検欲をほどよく刺激し、満足させてくれます。一発ネタ系フィーチャーは質・量ともに良好で、ヴィンス君の外見が死ぬほど嫌いでなければノンビリ遊んでみる価値はあるかと。案外カワイイですよ。

29Page

7月29日発売予定

戦国無双



コーエー
アクション
7140円［税込］

コーエーおなじみの「無双」シリーズでありながら、「真・三國無双」とはしっかりと差別化されている。日本の戦国武将なぶん、むしろこっちのほうが思い入れできるかも。Xbox版ならではの5.1chサラウンドはそこそこの迫力。もう少し追加要素が欲しかったな、なんてのは贅沢？

うめえですな。本能的バッサリ感を前面に出しつつ、適度な戦略性も要求する、まさにコーエーらしい作りでございます。「真・三國無双」の技術を戦国時代に置き換えただけに見えなくもないですが、このボリューム感と細部にわたるていねいな作りに本来のゲームらしさを感じましたヨ。

グラフィックがキレイになったもののベースはプレイステーション2版と同じ。追加要素がないのが残念だが、未体験の人はプレイする価値あり。敵味方入り乱れてのハチャメチャな戦闘は爽快感抜群。戦略性も高く、スキルを振り分けキャラクターを成長させていく要素もやり込みがいアリ。

なぎ払いアクションの豪快さ、イベント発生パターンの記憶を前提とした攻略スタイルは「無双」シリーズそのままに、濃姫とお市のキャラ立てに象徴される"歴史の珍解釈ぶり"はさらにエスカレート。適度な脱力感が心地よい新武将育成モードなど、ゲーム世界の幅が広がる諸新要素も◎。

34Page

BEST PICKS OF THIS MONTH



今月はこれを買え！

テニスは詳しくないけれど、「トップスピン」で遊んでいるとホンモノをやってみたくなる。FPS大好きっ子なら「レインボーシックス3」は即買い。PS2版を持っていないなら「戦国無双」もぜひ。全部買えば夏休みは乗り切れちゃうかも？

「戦国無双」は待ち焦がれていた日本史モノなので即購入。来るべき夏はコレでスカッとしたい35歳。あとは「Voodoo～」かな。オレレベルのしょっぱい英語力でも楽しめるし、なにより小気味いい動きがナイス。忙しい夏になりそうな予感。

まだプレイしていない人は「戦国無双」。人気シリーズとなった、その楽しさの原点を味わってほしい。「マジック ザ・ギャザリング」はカードゲームを知らない人でも楽しめる作品。ルール設定も絶妙でスポーツのような駆け引きが味わえる。

「Voodoo Vince」は正統派ジャンプアクションゲームとして遊びがいアリ。欲を言えば、ヴィンスの台詞を日本語で聞いてみたかった……。「トップスピン」はゲーム自体もおもしろいけど、ゲーム中の環境音の再現度が、もう最高です。

今月このほかに発売されるゲームご紹介

グランド・セフト・オート・ダブルパック

世界規模でユーザーの熱狂的な支持を得ている痛快アクション「GTA」シリーズの最新作「III」と「Vice City」の2本が1パックになって登場だ!! 過激な表現が多く含まれているため年齢制限指定ソフトではあるものの、自由度の高いオリジナリティー溢れるゲームシステムのおもしろさは、世界のお墨つき。アメリカならではの"自由世界"を、とことん楽しもう！

- カプコン
- アクション
- 7月29日発売予定
- 7980円［税込］

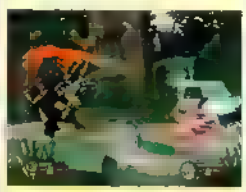


⬆シリーズの3作目と4作目が同時に楽しめるのだ！

デジモン バトルクロニクル

デジモンは長くテレビ放映されていた、人気のアニメシリーズ。このシリーズから厳選された人気デジモン40体以上が、乱闘バトルをくり広げるぞ。ルールがシンプルで誰でもすぐに楽しめるから、4人まで参加できる乱闘モードは友だちと盛り上がれること必至。シングルモードでは、お気に入りのデジモンを進化させていく楽しみもある。最強のデジモンで闘おう！

- バンダイ
- アクション
- 7月29日発売予定
- 7140円［税込］



⬆人気のデジモンで乱闘バトルを楽しもう。勝つのは誰だ！

緊急速報!!

鋼鉄の牙を剥け!
すべてを破壊する壮快アクション!

METAL WOLF CHAOS
メタルウルフカオス



メカアクションの雄、フロム・ソフトウェアが送り出す最新作がついに登場!無数の銃弾が飛び爆炎を巻き起こす爽快アクションだ!

SPEC	メタルウルフカオス	アクション
	フロム・ソフトウェア	フロム・ソフトウェア
	2004年冬発売予定	未定
	Xbox LIVE	
	対応(内容未定)	未定
	未定	—

フロム・ソフトウェアの新作メカアクション登場!

5月のE3会場にて発表されたフロム・ソフトウェアの新作メカアクション「METAL WOLF CHAOS」。巨大なバックパックを背負い、数々の武器を使いこなすメカが戦うデモムービーは、さすがフロム・ソフトウェアといった出来映え。前号の速報で紹介され、その詳細を心待ちにしている読者も多いはず。今回は大量の画像と開発者インタビューを交え、ゲームの詳細を明らかにしていく!



21世紀、…世紀が過ぎ去ろうとし…
世界の軍需産業に…

特殊…装甲が…

耐久性と機動性を兼ね備えた、
特殊装甲を身にまとうことで
再び戦場の花形へと返り咲いた

そんな時代、"戦場の悪魔"と
呼ばれた男がいた
…ブルーの特殊装甲(スーツ)を
身にまとったその男は、
自らの潔白を示し、
…を救うために戦いつづけた

…の姿を知る者はいない
…その数人を除いては……

絶えることのない爆炎



多彩な火器を使いこなせ!

➡巨大なバックパックには、何…もの火器が収納されている。すべてを使いこなして戦うのだ!





あらゆるオブジェクトが破壊可能!

➡重火器の強力な攻撃によって、すべてのオブジェクトが破壊可能。破壊の快感を存分に味わえるぞ!

視界に入る物はすべて破壊可能な壮絶バトル!

咆哮を上げる鋼鉄の狼!



←強力な火器と重い装甲を[illegible]う特殊装甲は、最強の兵器[illegible]

巨大なバックパックが特徴的な、ダークブルーの特殊装甲。主人公は潔白を証明するため、合衆国のために戦うことになるのだが、その戦闘内容は大破壊そのもの。バックパックに内包された重火器をつぎつぎと取り出し、ありとあらゆる物を破壊しまくる爽快メカアクションなのだ。

また今作は、Xbox Liveにも対応とのこと。どのような形式になるかは未定だが、楽しみな要素だ。

あらゆる敵が狼を追い詰める



←主人公の前には、戦闘ヘリも登場。さまざまな現代兵器と戦うことになる。

己の正義のため鋼鉄の牙を剥け!





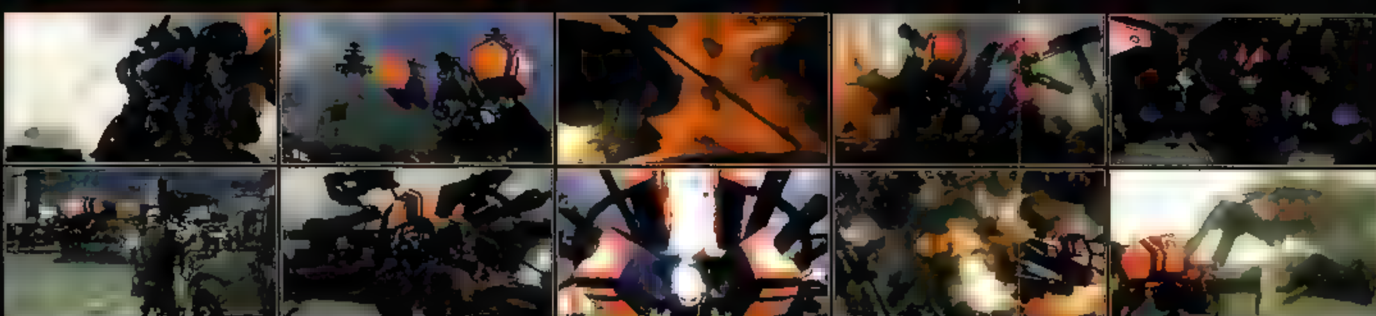
システム

ブリーフィング
▼
ミッション
▼
デブリーフィング

ゲームの流れは、上記3要素でできている。ブリーフィングで作戦の内容を把握し、それに見合った武器を選択。ミッションでは指定された条件をクリアーすることになる。デブリーフィングでは戦闘成績が出され、自機の成長などが行える。成長の詳細は明かされていないが、武器のパワーアップなどがあるようだぞ。

E3最新ムービーをチェック!

先日アメリカで行われたE3ではムービーが公開されていた。パワードスーツが上空から降り立ち、つぎつぎと敵機を破壊していく超カッコイイものだったが、ここでその一部を紹介しよう。いろいろな秘密が隠されていた?



METALWOLFCHAOS
開発者インタビュー

竹内将典



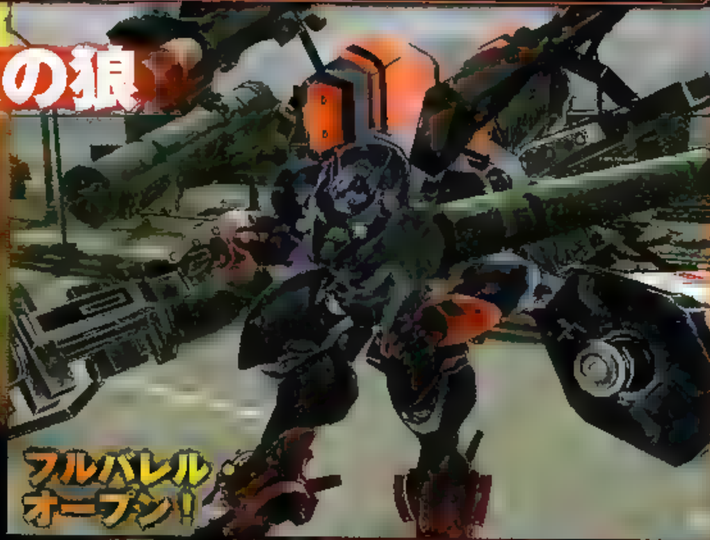
都市を駆け抜ける鋼鉄の狼

主人公が身に纏う特殊装甲は、近未来の戦闘を一変させるほどの戦闘力を持っている。まず特徴的なのが、両肩のバックパック。この中には複数の武器が内包されており、状況に応じて武器チェンジが可能。出撃まえならば、そのバックパックの中身も変更することができるようなのだ。

重量過多のイメージがある機体だが、強力な推進力により、地上を滑るような高速移動も可能。短時間であれば、空中行動も行えるようだ。全長は4メートル程度と小柄だが、銃弾程度なら弾く防弾性能も持っている。

ガトリングガン





↑バックパックの中には、これだけの重火器が収納されている。よく見るとアサルトライフルやバズーカのような武器も確認できる。フルバレル……ないのかな。

グレネードランチャー



↔……での破壊力と、広……ダメージが期待で……使い勝手のよさ……

ハンドガン



状況に応じて武器をチェンジ

→バックパックからバズーカを取り出し、武器をチェンジ。状況を見て変えることが重要だ。



狼のごとき機動力で





←地上での移動は、ローラー（？）によって滑るように移動可能だ。

都市を駆け抜ける！



←圧倒的なスピードと火力を持つ特殊装甲には、重装備をたやすく撃破させる力がある。

緊急速報!!



シリーズ最新作 本土開戦決定!

FPSを代表する人気シリーズの最新作が早くも登場！ シューティングとアクションが融合した超高速バトルに注目せよ！

S shooting	アンリアル チャンピオンシップ2 ザ リアンディ コンフリクト		シューティングアクション
	マイクロソフト		Epic Games
	2005年発売予定		未定
	未定		
	DF		未定
	未定		未定

新世代FPSがいま、幕を開ける!

1998年の登場以来、FPSというジャンルの牽引役を担ってきた『Unreal』シリーズ。その最新作は新要素が満載！ 一見、別のゲームかと思えるほどだが、数あるFPSの中でも最速とうたわれるハイスピードバトルや深遠なSFワールドなど、シリーズを通しての魅力はしっかりと継承。使用できるキャラクターは14名の予定で、Xbox Liveでのマルチプレイはもちろん、シングル用のトーナメントも用意されている。

歴戦のファイターが集う!





↑→Unrealユニバースとも称される独特のダークなSF世界はさらに美しく進化。過去のシリーズ作品のキャラクターや武器なども登場するようだ。

音速バトル!



↑→移動スピードが速く、かなりのハイジャンプも可能なため、目まぐるしく戦局が移り変わる。ときには空中戦も？

ヘッドショットを狙え!

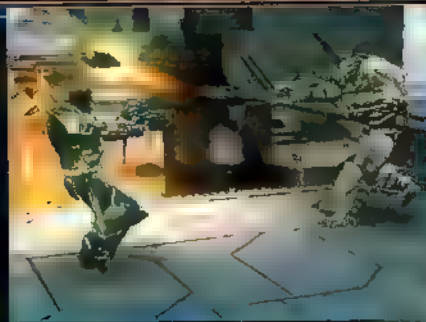




←↑『Unreal』と言えば対戦！ E3では「Liveは最大8人の予定で調整中」とのコメントも。期待！

New Feature 三人称視点を取り入れた新バトル!

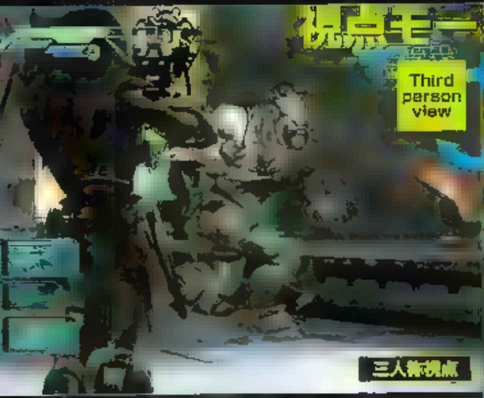
本作では、従来の一人称視点に加え、操作キャラクターを後方から捉える三人称視点を採用。戦局に応じて2種類の視点モードを切り替えながら戦うという、よりアクション性の強いバトルシステムへと生まれ変わった。壁蹴りジャンプや空中ダッシュなど、FPSというジャンルの枠を越えたアクロバットなアクションも多数用意されているようだぞ。



華麗な勇姿を見せつけろ!

←↓二段斬撃など、スタイリッシュなアクションも魅力のひとつ。三人称視点なら、カッコイイ自分の姿をアップで見られる喜びも。

視点モードをチェンジ!





↑➡視点はバトル中いつでも切り替え可能。使い分けることで、さらにすばやく激しいアクションが実現!



より多彩な動作が可能に!

接近戦の要となるか!?

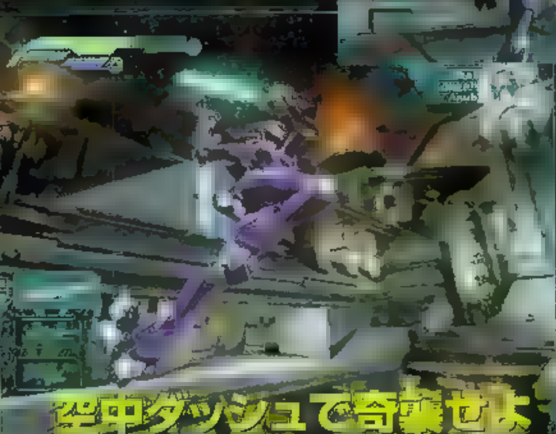
➡攻撃だけでなく、防御にも活用できる近接武器。威力や射程、攻撃速度などの詳細は不明だが、接近距離での戦いのカギとなることはほぼ間違いないだろう。



New Feature 近接武器による至近距離での攻防!

もうひとつの大きな新しい要素、それがシリーズ初となる剣などの"近接武器"だ。これは、単に近距離の敵を斬りつけるだけでなく、敵の弾丸をはじき返すといった使いかたもできる模様。詳しい情報はまだ明かされていないが、前作にも登場した"アドレナリン"で特殊能力を発動させることによって、各種コンボなど、より強力な使用法が可能になるようだ。

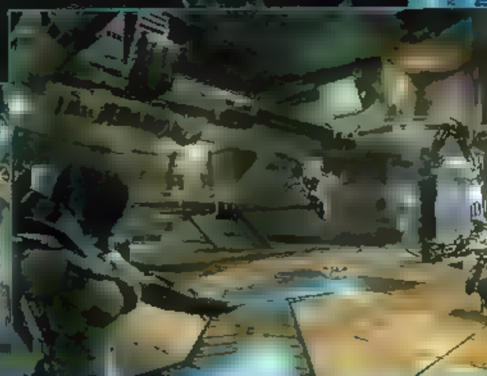
➡↓周囲の敵から降り注ぐ雨のような弾丸を華麗にはじき返す……そんなカッコイイ戦いをしてみたい!



空中ダッシュで奇襲せよ

←ソード二刀流と空中ダッシュを組み合わせれば、すばやいヒット&アウェイだって可能に!?





敵の弾丸をはじき返せ!

『Unreal』の血脈

シリーズの起点となるのは、'98年にPC用に制作された『Unreal』。最大の特徴はグラフィックの美しさで、その描画エンジンはNASAや米軍でも使用されたほど。その後、シングルプレイ用とマルチプレイ用に分かれながら進化を重ね現在に至る。右で紹介しているタイトルは、シリーズの根幹となるPC版だ。

Unreal 1998 シリーズの原点。

『Unreal』の拡張パックで本編の続編シナリオを収録。本編とセットになった『Unreal Gold』も発売。

長い沈黙を打ち破って登場した最新作。シングル専用だが、のちの追加パッチでマルチプレイにも対応。

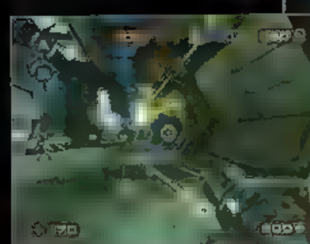
マルチプレイ機能を大幅に強化した続編。「UT」の愛称で親しまれる。

グラフィックを一新した続編。マルチプレイは最大32人対戦が可能。

前作をベースにゲームバランスの調整などが施された改良版。

Xbox専用。日本ではワーコレで発売。

➡『UT2003』をXboxに改良移植したのが前作となる。



MECHASSAULT 2 LONE WOLF



いま改めて、メックパイロットに必要な資質が問われる……

"メック"と総称される直立歩行型戦闘メカで暴れたい放題できる「メックアサルト」が、ゲーム性をガラリと変えるほどの新要素を引っさげて、Xboxに帰ってくる!

action
メックアサルト2：ローンウルフ
バトルメカアクション
マイクロソフト
Day 1 Studios
2005年発売予定
未定
5.1ch
未定
未定
—

31世紀のバトルメカ大戦、佳境に突入!!

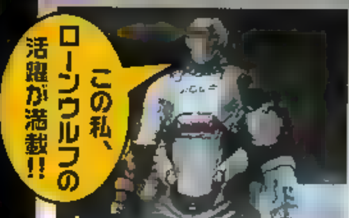
ドロ沼の覇権抗争が続く西暦31世紀の銀河を舞台にしたバトルアクションゲーム「メックアサルト」の続編は、メックを操縦し、数々の任務を達成していく……という骨子はそのままに、ゲームシステムの根本に画期的な変更を加えている。前作ではプレイヤーの役割は"(そのミッションで搭乗する)メックのパイロット"として固定され、その姿を画面で確認することはできなかった。本作では、プレイヤーはパイロットである以前に、ひとりの人間として描かれる。ミッション中、メックから降りてあたりをブラつき自由な時間を過ごすこともできれば、ほかのメックによじ登って乗っ取ることも可能……というから、ゲーム世界の印象やメックのスケール感はまるで異なるものになるだろう。「メックアサルト」の醍醐味でもある、Xbox Liveを介したマルチプレイモードは本作でも健在。腕を磨いて世界の猛者とやりあおう!

⬇銀河を席捲する傭兵団"ウルフ竜騎兵団"所属のパイロットの視点で、各惑星の戦場を体感しよう。





⬆さまざまな兵器を用いてのメック戦の迫力は前作以上。破壊する快楽に酔いしれよう。

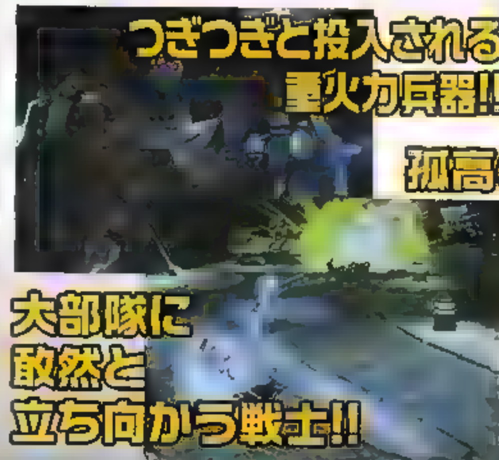


これがE3会場で公開されたデモ映像だ!

2004年5月に米国で行われたE3では、「メックアサルト2」のプロモーションムービーが公開された。内容は、バトルアーマーを装着したパイロットが、その身を頼りに戦場を駆け抜ける……という、本作で導入された新要素を大々的にフィーチャーしたものになっている。その一場面を特別に紹介しよう。スクリーンから直接撮影したため画質はイマイチだけど、ゲーム世界の臨場感がヒシヒシと伝わってくるはずだ。



⬅前作に登場したパワードスーツ"エレメンタル"よりもさらに小型で機動性に優れるバトルアーマーが縦横無尽に大活躍!





⬆新兵器VTOLにしがみついての上空移動など、かなりアクティブな動きを見せるパイロット。う〜ん、早く操作したい。

『メック2』ワールド外郭

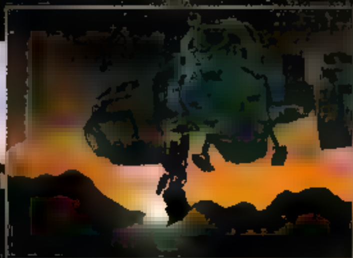
"簡単操作で、激しい戦闘メカバトルと大破壊"がウリの「メックアサルト」。その基本コンセプトを引き継ぎつつ、魅力的な新要素を盛り込んだ『メックアサルト2』の全体像をキーワード単位で紹介していこう。

～搭乗可能メック～

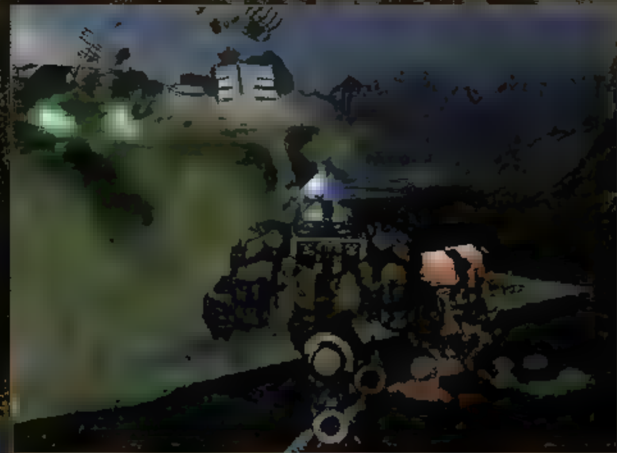
超重量級からバトルアーマータイプまで

作中に登場するメックは、機動性重視の軽量級から、火力と装甲優先の重量級までさまざま。操縦できるメックの種類は、前作同様シングルプレイモードを進めることで徐々に増えていく。つねに戦況に応じたメックを選択していこう。





←↑マッドキャット、ティンバーウルフといった"バトルメック"ワールドおなじみの機体は、本作にももちろん登場。より精密度が増したグラフィックによって、各メックのディティールをじっくり観察できるようになったぞ。今回初登場のバトルアーマーメックもいい感じだ。



↑アクション映画でしか観られないような建造物崩壊を自分で引き起こせることの快感は、一度体験したら病みつきに。

～破壊の美学～

あらゆる建造物を粉砕せよ

前作の大きな魅力のひとつ、フィールドにあるものを片っ端からブッ壊す快感が、さらにエスカレート！　グラフィック機能をフルに生かした大迫力の爆発シーンが、モニター上で展開するのだ。レーザーやミサイルなどの重火器で正面からバリバリ攻撃するもよし、ラプターで身を隠し接近して奇襲をかけるもよし。さまざまなシチュエーションの破壊を楽しめ！



プレイヤーが単独で移動できるようになったことで、シングルプレイモードのストーリーとミッション内容に、より一層の奥深さが増した。一貫した物語と味方キャラクターとの緻密な連携プレイによって、前作にはなかったプレイ感覚を味わうことができるだろう。

～パイロットの単独行動～

生身の体ひとつで戦場を駆け抜けろ

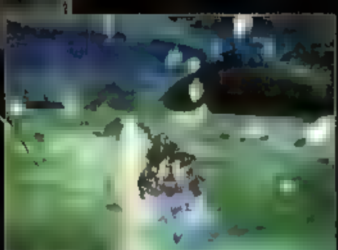
↑メックでは移動不可能な場所や使用できない兵器も、パイロットみずから行動すれば、ミッション進行に大いに役立てられることも。



→メックの使用武器は、威力、画面効果ともにバリエーションが多彩。お気に入りの兵器で暴れまくろう。

戦場気分を一層もりあげる Xbox Liveプレイは今回も絶好調!!

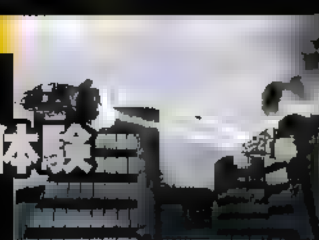
ボイスコミュニケータを用いての連携プレイが熱い、『メックアサルト』のネットワークマルチプレイ。前作は、撃墜数を競い合う"デスマッチ（個人／チーム）"、一度倒されたら復活が利かない状況でのバトル"サバイバル（個人／チーム）"、1対複数の変則バトル"ターゲット"といった基本ルール以外にも、敵陣の旗を自軍陣地に持ち帰る"キャプチャーフラッグ"などのダウンロード・ルールが充実し、末永く楽しめるのも魅力だった。『2』のネットワークマルチプレイ仕様の詳細は、現時点では明らかにされていないものの、チームメイトとリアルタイム会話しながら、もっとも効果的な索敵攻撃戦略を立てていく楽しさに特化したルールが多数用意されているのは間違いないだろう。



←お手軽操作で戦闘ロボアニメ気分を味わえるのもうれしい

～VTOL機による空中戦～

臨場感溢れるドッグファイト体験



本作は、従来の迫力のあるメック戦だけでなく、破壊兵器の最新タイプである戦闘機"VTOL"に搭乗しての、本格的な空中戦も可能だ。敵VTOLどうしのドッグファイトはもちろんのこと、上空から地上を爆撃することもできるというから楽しみだ。



↗→自動追尾ミサイルのロックを切りつつ、敵機の背後に回って撃ち落とす……。『メックアサルト』の戦場は大空にまで拡大した！

緊急速報!!

最狂の小動物、日本上陸

Conker™ LIVE & RELOADED

spec			
	コンカー：ライブアンドリローデッド		シューティングアクション
	マイクロソフト		Rare
	2005年発売予定		未定
	HDTV、6.1ch		
			未定
	未定		未定



その昔、他機種で『ゴールデン・アイ』や『パーフェクトダーク』といったFPSを送り出したレアによる、ハチャメチャな快作が登場!

かわいくて下品でドラマチックな名作?

"ダークすぎる"笑いを含んだ過激な内容ゆえに日本では発売を見送られてきた『コンカー』が、Xbox用として大幅なパワーアップを遂げて発表された。愛くるしい外見のキャラたちがくり広げる、流血の銃撃戦とトラッシュトークのコントラストは、見るものを釘づけにするハズだ。



硬軟自在の画像にも注目!

Xboxで登場したからにはグラフィックもタダで終わるわけがない!! 動物たちのキュートでフサフサな質感からメカの重厚なソリッドさ、戦場のリアルな空気までも描き出すハイクオリティーな映像が期待を膨らませてくれる。まずは写真で細かくチェック!

展開する戦争スペクタクル!



←↑"過去の戦争"と"未来の戦争"を行き来するマルチ…ョン…戦闘を展開

ヤバそうな戦場です



しっぽに触りたい!



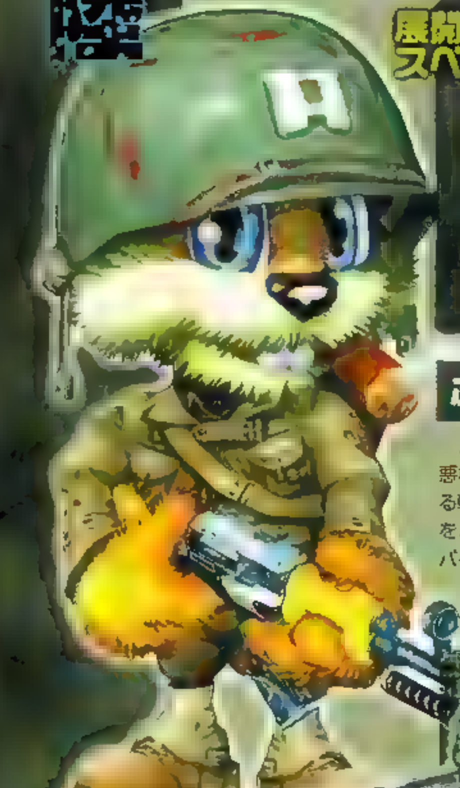
⬅お互いを滅ぼすべく、熾烈なバトルが展開される。最後に生き残るのは、どちらの勢力なのか?

目につくヤツはミナゴロシ!

ふたつの勢力がぶつかり合う!

シングルプレイでは、高貴な種族"Squirrels"と邪悪な"Tediz"との闘争がメイン。プレイヤーは6人いる戦闘チームの一員となって、段階的にミッションをこなしていく。戦士たちは、歩兵やスナイパー、パイロットといった能力タイプが設定され、それぞれ専用装備や特殊能力を持っているのが特徴。キャラによって、得意とする戦法が異なってくる。







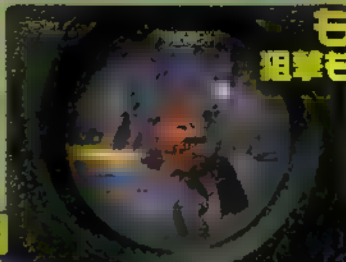
Conker（コンカー）

一見、愛らしいマスコットといった印象の主人公・コンカー。だがその口から吐き出されるのは、とても誌面では書けない言葉ばかりだ(笑)。

Xbox Live対応で壮絶なお楽しみバトルが！

本作はXbox Liveによる16人オンライン対戦が可能。ド派手な演出と悪口の飛び交うゲームだけに、必要以上のアツい対戦となること必至だ。また、オンライン要素として、マップのダウンロードやロックアイテムの解除、個人の戦績に応じての階級昇進なども予定されているようだぞ。

もちろん狙撃も可能です



←根強いファンを持つスナイパープレイも可能。撃ち抜け、側頭部！

演出の数々にも注目





←↑バズーカ、爆弾投下といった兵器、ノーマルアクションから圧巻の広域攻撃まで。戦闘アクションの豪快さにも期待大！

5種類のせん滅兵器が登場！

ゲーム中に登場する5タイプの乗り物メカは、戦闘機や爆撃機といった飛行タイプと、ジープ、戦車などの車両タイプに分かれる模様。これらはマップ上にある武器庫に入ることで起動できるらしいので、大火力で攻めたいなら武器庫にダッシュするしか！



←破壊可能なメカはゲージが表示される模様。ダメージを与えてとっとと破壊だ？

発進シーンにゾクゾク！



➡操縦されたメカが出撃！発進する兵士、正面に見えるミサイルポッドなど、このマシンの能力を物語る

地上と空中両面の戦い



➡各員の専用兵器を把握し、どう編成するかが大きなカギ…？

個人の特性を活かすべし

剣やナイフといった近接武器から、カメラ付きミサイルや酸投射機などの特殊兵器まで、さまざまな武器を操る戦士たち。さらに、特殊能力の中には"死んだフリ"や"変装"もあるとのこと。チーム編成による戦略の変化も楽しみどころだ。



↑敵味方が入り乱れ激突する大乱戦など、アクション。大げさな暴力シーンは、対戦で本領を発揮？

お互いの相性が重要になる



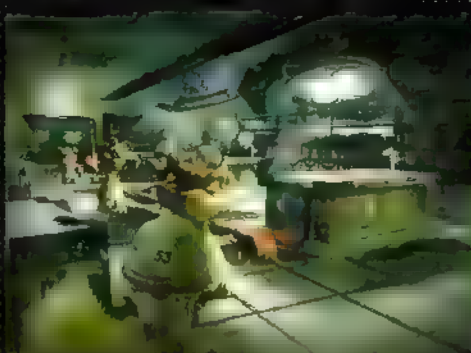
←キャラごとの相性を活かせば有利に戦いを展開することができそうだ

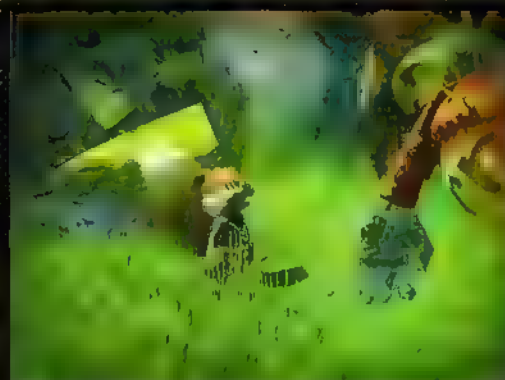


↑戦車vsマシンといったシチュエーションも発生する。圧倒的な戦力差をどうやって覆すのか気になるところだ

本邦初登場の『Conker's Bad Fur Day』にも注目！

本作には、ニンテンドウ64用タイトルとして海外で好評を博した前作も、Xbox用に完全リニューアルして収録（シングルプレイ専用）。あらゆるギャグやパロディーをふんだんに盛り込んだその世界観はすさまじく、歌うウ〇コや発情したミツバチなど、文字だけでは到底伝えきれないほど。そんなスラップスティックさが延々と展開するゲーム内容は、いままで日本で登場しなかった（できなかった）こともうなずける。アタマが空っぽになるようなバカさ加減が好きな人は、いっしょに期待して待っていYO！





←↑血まみれのアクションと歪んだファンシー世界が同居する、尖ったセンスがたまらない。当時、日本で発売されなかったのも納得？



SUDEKI（仮題）

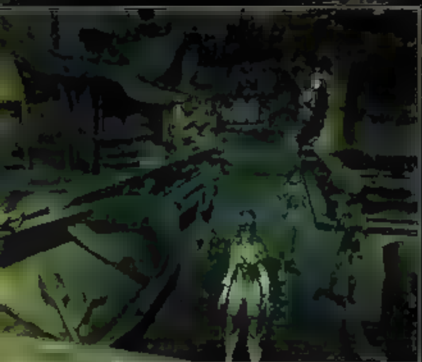
欧米発ファンタジーRPG 日本上陸決定!!

かねてから海外で発表されていたアクションRPGの日本発売がついに決定！ フルローカライズで遊べるぞ

RPG
- スデキ
- アクションRPG
- マイクロソフト
- Climax
- 2004年末発売予定
- 未定
- HDTV、6.1ch
- 非対応
- 未定
- 未定
- 未定

4人のヒーローを操り、暗黒をふり払う冒険の旅へ!!

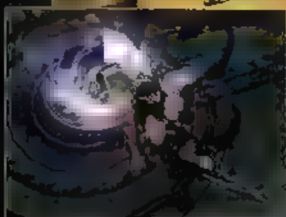
暗黒に引き裂かれた世界を復興するため、立場も職業も違う4人の主人公が集結。いにしえより伝わる神話や伝承に導かれながら、世界救済のカギを探す旅に出る――。「Sudeki」(仮題)は、最近では逆に珍しい(?)ファンタジーの王道をいく設定のアクションRPGだ。プレイヤーは、状況に応じて4人の中から操作する主人公を切り替え、それぞれの能力を活かしながら謎解きや戦闘を行っていくことになる。開発は「MotoGP」シリーズなどで知られるClimax。レースゲームで高い評価を得た彼らが、RPGというまったく違うジャンルをどのように作り上げるのかにも期待!



↑深夜の村を訪れた主人公たち。村人の姿がひとりも見えないのが気になるところだ。



➡4人いっしょに行動するのが基本となるようだ。

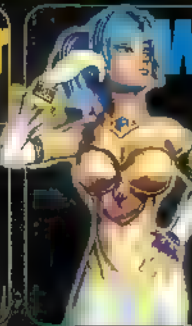


⬅主人公たちは、それぞれ特殊能力を持っている。



Fighter
屈強な剣士

さまざまな武器の扱いに長けた剣士。幼少時から狩りなどをしていたようで、鍛えられたその能力は戦闘の要として大いに活躍してくれそうだ。



Wizard
美しき魔術師

強大な魔力を秘めた美しい少女。王族の娘らしく、少し世間知らずな一面もあるようだ。彼女の操る魔法はさまざまな場面で重宝するだろう。



Gunslinger
天才科学者

天才的な頭脳を持つ科学者であると同時に射撃のエキスパートでもある。さまざまな銃火器を操ったり、背中の装置で空を飛んだりできるようだ。



Hunter
闇のハンター

狙った獲は確実に葬り去る、冷血な闇のハンター。得意は武器による格闘戦。ある部族の生き残りで、他人をほとんど信用しない性格らしい。

戦闘シーンはアクション満載!

戦闘は、プレイヤーが直接キャラクターを動かして戦うリアルタイムアクション。タイミングよくボタンを押すことで連続攻撃が使えるなど、アクション性はなかなか高そうだ。もちろん、RPGのお約束である魔法も使用可能。広範囲を一度に攻撃する強力な召還魔法なども使えるようだぞ。主人公たちの成長システムにはスキル制が採用され、プレイヤーがどう戦うかによって、育てかたを自由に選んでいけるようだ。



↑見るからに凶暴なモンスター。こん棒の大きさからして相当腕力がありそうな感じ。

魔法を使いこなせ!



⬅ファンタジーの定番である魔法も。これは防御系?

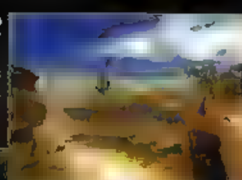
飛び道具はFPS!



➡銃などで攻撃するときは一人称視点に切り替わる。

冒険を彩る広大な世界

画面写真を見る限り、本作の舞台となる世界では、魔法以外に機械文明も発展しているようだ。乗り物なども登場したりするのだろうか?



➡幻想的な雰囲気の美しい荒野。ここも暗黒に覆われているのか?



↑使っているのは火炎銃!? 剣や魔法だけでなく、銃火器も武器として登場する。



⬅背中のジェット噴射で洞窟内を探索する科学者。

機械文明も発達!?

↓右に見える鉄の塊は何かの機械の残骸だろうか。ここではどんな事件が待つのか?



緊急告知

DEAD OR ALIVE HISTORY

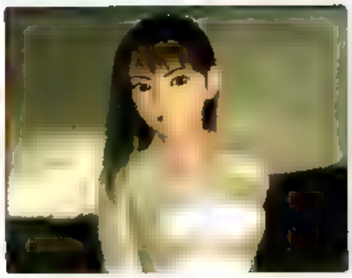
—Team NINJA FREAKS—

『DEAD OR ALIVE』シリーズの歴史を1冊にまとめてお届けする。ビジュアル、設定、インタビューを多数掲載。ファン必携の1冊に間違いなし！

[発売決定！]







美麗CGを多数掲載！

『DOA1』から『DOAU』までに発表された、シリーズのCG約200点を掲載。8年の時がビジュアルをどう進化させたか？ ぜひとも君の目で確かめてほしい。



絵コンテ＆キャラ原画を初公開！

これまで門外不出だったシリーズの絵コンテやキャラクター設定原画が初登場。さらには『DOA1』開発当初の企画書までも大公開。秘められた過去が明らかに！

開発秘話を完全収録！

本誌で好評連載中の"Team NINJA FREAKS"だが、そこで語られた『DOA』に関わるお話を完全掲載。延べ20時間以上に及ぶ、テクモTeam NINJAリーダー板垣伴信氏へのインタビューは必読だ！

付録CDには壁紙が満載！

お楽しみはそれだけに止まらない。本書に掲載されている美麗CGをピックアップしてCD-ROMに収録。パソコンの壁紙として使用できるのだ。うれしいオマケだね。

7月23日発売予定

価格未定

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850（営業局）

緊急企画

『トゥルーファンタジー ライブオンライン』

開発中止の真相



なぜ!? どうして!? 『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(以下『TFLO』)開発中止に関して、その真相にできるだけ迫ってみた!

それは、6月3日午後1時に発表された……

Xbox Live専用ソフトとして、日本のXbox市場におけるキラーコンテンツでもあるオンラインRPG『TFLO』が開発中止となってしまった。2002年の東京ゲームショウで発表されて以来、本誌でも情報を追いかけてきたが、まさか開発中止とは……。今年になってから具体的な新情報が一切出てこない段階で「あれ?」と思わなくもなかった。ただ、過去にも半年近く情報が出てこない時期があったので、今回もまたそれか、と思っていたのだが……。

ただ、今回"中止"という決定に至るまで、「どうにかして発売することはできないか」とさまざまな方法を検討をしたようだ。そんなすべての可能性を検討したうえで、最終的に中止という判断に至ったと聞く。この決定が覆って復活する可能性は限りなく低いと言わざるを得ないが、マイクロソフトには一刻も早く、新たな国内向けキラーコンテンツを発表してほしいと思う。本誌5月号にて、マイクロソフトの泉水氏が「RPGを開発しています」と発言しており、この作品に期待したいが……(『TFLO』があって、これもある、というほうが好ましかったが)。

以下に、発売元のマイクロソフトのコメントと、開発元のレベルファイブへのインタビューを掲載する。

マイクロソフト 丸山嘉浩氏のコメント

Xbox公式サイトより



<前略>『トゥルーファンタジー ライブオンライン』は、Xbox Live究極のMMORPGとして今冬発売を目指し開発を続けてまいりましたが、新たなオンラインゲーム体験を皆さまにご提供できる状態への進捗がいまだ見込めず、遺憾ながら今回の開発中止を決定いたしました。

マイクロソフトは、Xbox Liveによるいままでにない斬新なオンラインゲーム体験を目指し、レベルファイブ社と共同で、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の開発に取り組んでまいりました。しかし、MMORPGにイノベーションをもたらすはずの『トゥルーファンタジー ライブオンライン』でしたが、"真実のファンタジー"という名のもうひとつの現実世界を、最高の状態で皆さまに楽しんでいただくまでの開発の見通しがたちませんでした。

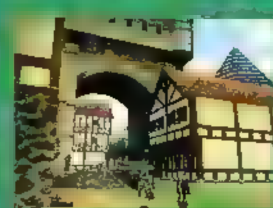
長いあいだ、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』を心待ちにしていただいた皆さまのご期待にそえないことは誠に遺憾でありますが、このまま完成のめどが立たない状況で、重ねて発売延期のご案内をすることはできないと判断し、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の開発中止を決定いたしました。ユーザーの皆さまならびに業界関係者の方々には、多大なるご迷惑をおかけ致しますことをお詫び申し上げます。

History of TFLO











緊急 レベルファイブ 日野晃博氏インタビュー

開発を担当していたレベルファイブにもじっくりと話を聞いてみた。いまの段階で話せるすべての真実をここに掲載する。開発側からの開発中止に関する経緯にじっくりと耳を傾けてほしい。

——今回の発表は、本当に驚きましたし残念に思っています。ユーザーも同じ気持ちだと思うので、なぜ『TFLO』が開発中止になったのか、その経緯を聞かせてもらえますか？

日野　そのまえに、ユーザーの皆様に心を込めてお詫び申し上げます。もちろん、お詫びするだけで納得してもらえるとは思っていないので、今日はできる限りのことをお話したいと思っています。これまでも週刊ファミ通さんやファミ通Xboxさんにはベータプログラム応募などさまざまな面でご協力いただいていたので、誌面を通じてできるだけのことを説明したいと思います。

——では、開発中止の経緯をお聞かせください。

日野　まず言えるのは、さまざまな要因から予想よりも開発期間が大幅に長くなってしまったことです。僕は、オンラインゲーム……とくにMMORPGというジャンルは、発売してからが勝負だと思っています。ただ開発して発売すればそれで終わりというのではなく、発売してから3年、4年……と何年にもわたって長く遊んでもらえることを前提に開発しなくてはなりません。長く楽しんでもらい、ユーザーの皆様といっしょに育てていくようなものだと思うんです。そこまでの責任を持って発売しないといけないと感じています。

それを考えたとき、いまの状況やタイミングでは責任を持ってユーザーの皆様に提供することができないと強く感じたので、マイクロソフトさんと協議した結果、開発中止の提案を承諾することにしました。ギリギリまでどうにか発売できる方法はないのか、さまざまな方法を模索しました。『TFLO』がオンラインゲームではなく、ふつうのオフラインRPGであれば意地でも開発を続行して発売しようとしたはずです。ただ、いままで苦労して進めてきた『TFLO』にとって、このまま開発を進めることがベストのアプローチにはならないと判断しました。

——延期という発表はあっても、まさか中止はないだろうと思っていたので、とても残念でした……。

日野　ただ、これだけは必ずお伝えしたいのですが、僕は『TFLO』をどのような形ででも世に送り出したいと考えています。タイトル名が変わったり、ちょっと違ったアプローチになるかもしれません。いつ、どのような形になるかは約束できませんが、『TFLO』の持つ"魂"や"魅力"を持つゲームを発売したいという気持ちは持っています。

ずっと待ち続けてくれたユーザーの皆様のためにも、開発スタッフのためにも、必ず実現させたいです。

——何もかも諦めたわけではないんですね？　今後、何らかの形で復活する可能性も？

日野　今回、開発中止という発表になりました。それは紛れもなく事実です。しかし、だからといって『TFLO』の開発をやめたくなったわけでも、ほかのタイトルに比重を置くためでもありません。『TFLO』は、ある意味僕がいちばん力を入れているタイトルです。

どういった形になるかはまだこれから模索していく段階ですが、発売できるまで諦めません。

『TFLO』はいちばん力を入れて開発しているタイトルです。絶対に諦めません。

編集後記　みんなの気持ちがひとつなら……

もう少し具体的なことをマイクロソフトから聞きたかったが、それはそう遠くない将来、何らかの形で記事にできればと思う。ここでは、日野氏インタビュー中に聞いた話をひとつを紹介しておく。

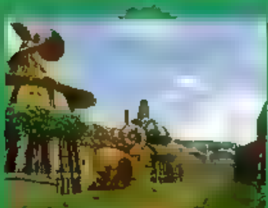
某月某日、日野氏は『TFLO』の開発チームは会議室に集めて、本作が開発中止となった事実を説明した。突然ではあったが、そんな予兆がなかったわけでもない。でも、それにしたって……。なかには泣き始めるスタッフもいたという。その涙の意味を、日野氏はこう説明してくれた。

レベルファイブでは、他機種の人気タイトルも開発している。そんなほかのチームに負けたくないという気持ちが、『TFLO』チームの場合とくに強かったそうだ。

「日本市場では他機種に負けているXboxだけど、オレたちのゲームでXboxのシェアを伸ばすんだ！」

Xboxというハードを愛し、Xboxに秘めた可能性を信じたからこそ、自分たちのゲームで大攻勢を仕掛ける日を信じて作り続けてきた。Xboxユーザーが他機種ユーザーに対して「どうだい、このゲーム、すごいだろう？」と自慢できる日を1日も早く実現すべく、ずっと作り続けてきた。開発における最大のモチベーションがこれだったと言ってもいい。だからこそ開発中止という決断に対し、Xboxユーザーに対して申し訳ない気持ちや、これまでのさまざまな出来事、悔しいやら悲しいやら、いろいろな感情が涙とともにあふれ出てきたのだろう……。

Xbox最大のキラーソフトまで言われた本作が中止となったことは、残念でならない。正直に言えば、いまひとつ釈然としない部分もあった。だが、ユーザーはもちろん、クリエーターも根本的な部分で気持ちがひとつなのであれば、いつか何らかの形での復活もあるかもしれない。いまはその日がくるのをそっと見守りたい。（ムネタツ）











写真で振り返る『TFLO』のすべて

これまでに公開された画面写真で『TFLO』とはどんなゲームだったのか、いま一度振り返ってみたいと思う。こうしてじっくり見てみると、いかに革新的なゲームだったか、よくわかる気がする……。

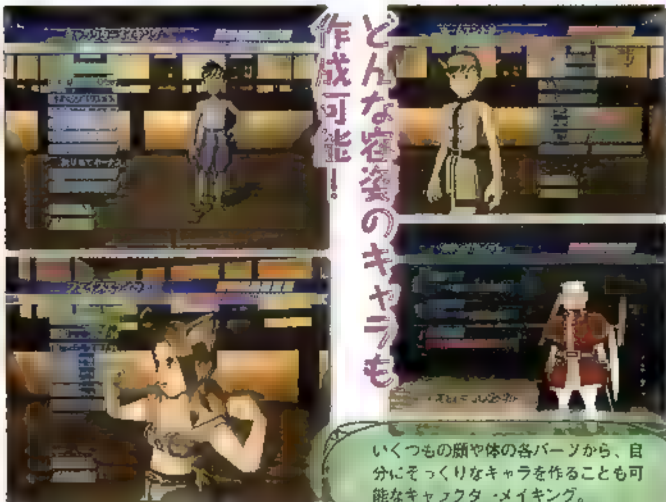


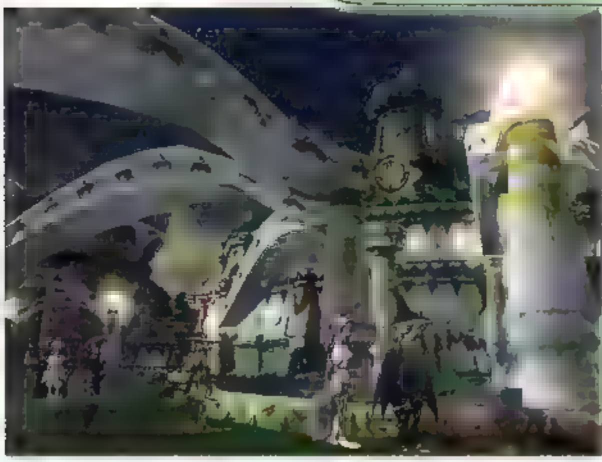
下の写真は料理を作っているところ。戦闘は一切せず、ひたすら料理人としての腕を上げていく生きかたも可能なシステムになっている。そのほか、ファンタジー世界でありそうないろんな生きかたを経験できる。

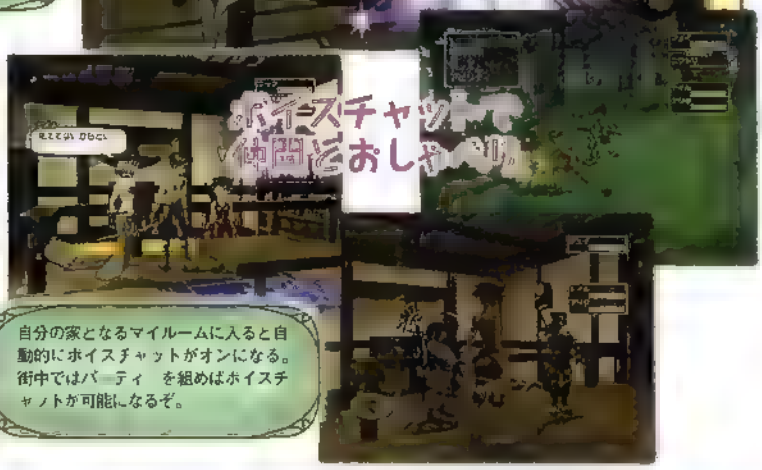


どんな容姿のキャラも作成可能!

いくつもの顔や体の各パーツから、自分にそっくりなキャラを作ることも可能なキャラクターメイキング。







ボイスチャットで仲間とおしゃべり

自分の家となるマイルームに入ると自動的にボイスチャットがオンになる。街中ではパーティーを組めばボイスチャットが可能になるぞ。

2003年11月



2003年12月



2004年1月



2004年3月



キミはどんな生きかたを選ぶ!

戦士（上）、旅人（右上）、盗賊（右、料理人（右奥）らの生きかた。

広大なマップにおけるさまざまな移動手段

ラクダや馬、ドラゴンなど乗り物に乗って移動することもできた。長距離移動用に乗り合い馬車もある。

モンスターと出会ったら戦闘開始

ゲーム開始時に選択できる街は4種類。さらに冒険中に発見できる街もいくつかあるようた。

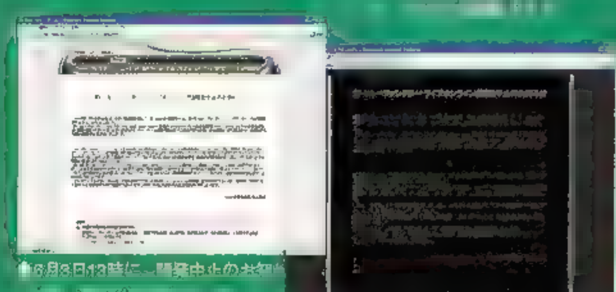
いくつかの戦闘シーンを再公開。移動は自由に行えるが、実際の攻撃はコマンドで行う。

2004年4月

2004年5月

2004年6月

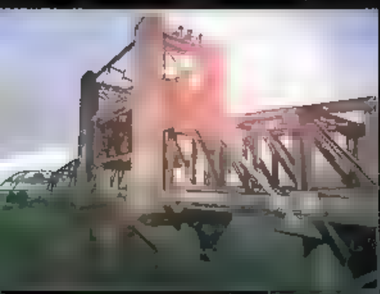




極限まで高められた自由度がプレイヤーの"野性"を呼び覚ます



↓ゲーム内時間の経過にしたがって、昼と夜が交互に訪れるのだ。



時間や天候の変化により、刻々と移りゆくフィールドの情景。そんな世界をクルマが走り、飛行機が飛び、人々が生活する……。それらは決して見せかけの演出ではなく、プレイヤーキャラを包む"現実"として、自律的に存在しているのだ。本作で与えられた"自由度"が多くのプレイヤーを魅了したのは、ただ刺激的だからではなく、妥協のない箱庭世界の構築ぶりが認められたからにほかならないのだ。

自律的に行動する住民たち



↑物語に深く係わらない人々にも生活がある。時間の経過や周辺の状況によって行動パターンを変えていくさまは、あまりにもリアル。

↓人間の物質所有欲に強烈なカウンターを食らわせる、数々の略取行為にも注目。

弱肉強食の社会





➡"実際にはやってはいけないけど、やろうと思えばできること"の再現度の高さは、秀逸だ。

己の道は己で切り拓け

何でも自由なら"恋愛"だって可能!?

『GTA』の世界にはさまざまなタイプの魅力的な女性が登場するものの、情を交し合える相手は、ごくひと握りに限られている。こればかりは物語展開に沿うしかないと難しいようだ。



この刺激的……Xbox版で……する!!

『GTAⅢ』『バイスシ……やプレイステーショ……ョンを巻き起こし、……持を受けている3Dク……ム。その2タイトルを……うXbox版は、グラフ……になり、ゲームのロ……ーディーになった"……文句なしに楽しめる……

➡欧米を中心に全世界トップセールスを記録した、正真正銘のお化けタイトル。



⬅『GTA』シリーズを広く世に知らしめた、ターニングポイント的作品。

全世界累計セールス2000万本の grand theft double pack

巨大な箱庭世界を舞台に自由奔放に暴れまくれる『グランド・セフト・オート(以下GTA)』シリーズで、世界的に大ヒットした『グランド・セフト・オートⅢ』と『グランド・セフト・オート・バイスシティ(以下バイスシティ)』が、お手ごろ価格のダブルパック仕様で日本Xboxゲーム界に登場！



↑治安維持勢力の"本気度"は、指名手配度の推移によって変化。これはまだマシなほう。



➡一度くらいは"ダーティーヒーロー気分"を存分に満喫するのも悪くない。うまくいけば戦車も乗っ取ることができるぞ。

無法行為の"代償"を払うも踏み倒すもフィーリング次第!?

[illegible]

"何でもできる"とはいえ、あまりに反社会的な行為をくり返していると、その街の治安維持勢力が動き出す。最初こそ地元の警察レベルで済むが、ひたすらわかりやすい悪行を重ねていると、特殊部隊やらFBIやらが事態の鎮圧に乗り出すというから恐れ入る。逮捕・拘束されると武器やお金を取り上げられ、挙句、実行中のミッションが失敗してしまうので、可能な限り逃げ切りたいものだが……。

[illegible]	
じっと隠れている	指名手配度が低いうちは、人目のないところで身を潜めていれば、自然と忘れてくれる。いい加減だ。
賄賂を渡す	フィールドに落ちている"ポリスバッジ"を使えば、指名手配度をグッと下げられる。地獄の沙汰も何とやらだ。
偽装する	乗っているクルマのカラーをペイントし直したり、主人公自身が洋服を着替えることで、たちまち他人のフリが可能。

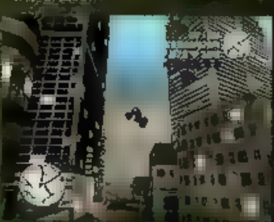
クルマ至上主義社会を生き抜くためには臨機応変の対応能力が必須

[illegible]

クルマは「GTA」シリーズでもっとも重要なファクターのひとつだけに、それに関連するアクションやイベントは、じつに多彩。高級車だろうが作業用車両だろうが、運転手から問答無用で強奪して自分のものにできる爽快感(?)は、一度味わったら病みつきになるだろう。乗ったクルマによって、特殊な職業ミッションが始まるなどの"お遊び要素"を含め、現代人がいかにクルマに依存した社会を築き上げてきたかが端的に表現されている点も興味深い。「GTA」はただのゲームではないのだ。

スタント決めれば気分爽快

街のあちこちには、車両に乗って高速で進入することでとんでもない高度のジャンプをかませるポイントが、いくつか存在する。ここで完璧なスタントを成功させると、なぜかボーナスポイントが支給されるのだ。そのへんの理由は深く考えず、積極的に挑戦しよう。





↑タクシーに乗ったら、当然のようにお客さんを送り届ける仕事がスタート。夜のビル街が狙い目だ!?



↑何をするにしても銃とクルマが必要なゲーム世界って、やっぱりブッ飛んでるなぁ。

↓重要な人物やモノを運ぶ仕事には、妨害や略奪を企むやからがつきまとう。犯罪者どもめ!(自分もだけど)





↑消防車に乗れば、街の平和を脅かす火災を鎮圧する"正義の人"気分を味わえる。

"怪物"、上陸す!

auto

	グランド・セフト・オート ダブルパック		アクション
	カプコン		Rockster Games
	7月29日発売予定		7880円［税込］
	5.1ch		1人
	非対応		未定
	未定		未定

いろんな乗り物アトラクションも充実

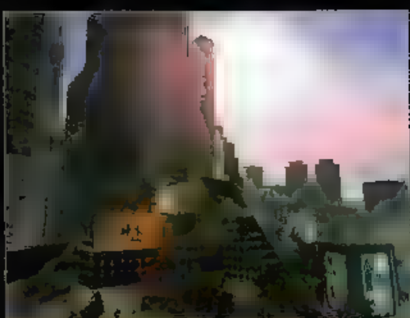
[illegible] 何もヤバイものばかりではない。場所によっては[illegible]で指定されたチェックポイントを制限時間内に回る競技[illegible]レースに参加することも[illegible]のだ。これらのアトラクション[illegible]優秀な成績を収めれば、多大な見返りを得られることは必至[illegible]



grand theft auto III

"自由"に満ち溢れた楽園都市にようこそ!?

本作の舞台となる"リバティーシティ"は緑が多く、地形の起伏に富んだ魅力的な街並である。しかしそれを支えているのは、マフィアやヤクザ、麻薬カルテルといった裏社会組織。要は、よくない意味での"自由"が横行する半無法都市というわけだ。通常の神経ではとても生活できないこの街も、心がけ次第ではとても快適に過ごせるのだ!!



⬅治安を取り締まる警察さえも汚職まみれなこの街に、真の意味での"正義"はない。

表向きは平和でも路地裏は危険がいっぱい

リバティーシティ観光案内

リバティーシティのエリアは大きく分けて3つ。街並はいずれも個性的で、散策のしがいは十分だ。



➡真面目に働く労働者が多いこのエリアで、ひと稼ぎ起こすってのも悪くない。

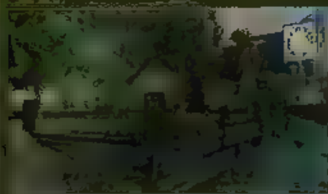
ポートランド

有数の工業地帯として栄えるこのエリアは、治安が決していいとはいえない。しかし、街全体は雑多な活気で満ちている。



ストートン島

高層ビジネスビルが建ち並ぶこのエリアは、行きかう人が多いぶん、犯罪の臭いもプンプン。ある意味チャンスの多い場所だ。





⬅街を歩けば、[illegible]見かけることもあるのだ。



➡チンピラの主人公には場違いな高級住宅地だが、裏社会への入り口はどこかにあるハズ。

ショアサイド・ベイル

高級住宅が密集する閑静なこの地域は、表面的には平静さが保たれているものの、その裏には巨悪の影が……



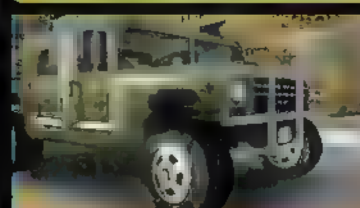
ブジコンから戦車まで50種類以上

STALLION



一般的な乗用車のひとつ。装甲は薄く、壊れやすい。

PATRIOT



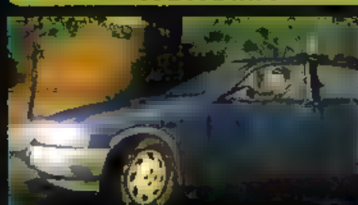
スピードもそこそこ出てダメージにも強い4WD車。

BOBCAT



四輪駆動の作業用車。少々のラフな運転にも対応。

KURUMA



フロントドライブを採用している乗用車。日本製?

MR WHOOPEE



見たまんまの、アイスクリーム屋さんの営業車体。

俺 ウェポン大好き!!

アロハー。『バイスシティ』の主人公、トミーです。ここでは、ボクがオススメする、とっておきのウェポンを紹介するよ〜。

散弾銃でズドン

いわゆるショットガンでヤツだね。少し離れた相手を足止めしやすく、すぐ目の前の相手だったら、一撃でコラテラル・ダメージを与えられるというから頼もしいね。ボクの常備ウェポンだよ。

満足度80パーセント



←一撃の爽快感はあるけど、連射が利かないのは難点。

チェーンソーでアヒャヒャヒャ

このチェーンソーってヤツは、触るもの皆真っぷたつっていう、非常にデンジャラスなアイテムさ。大勢の凶暴な相手に囲まれたときには、迷わずこいつのエンジンを響かせるべきだね。



←近距離の威力は絶大ながら、射撃で対抗されると非常にモロい面も……。

満足度100パーセント

スナイパーライフルでズキューン

とんでもなく離れた距離からターゲットを仕留められたとしたら、じつにエキサイティングだと思わないかい? スナイパーライフルを使えば、まさにそんな体験ができるんだ。"闇の仕事人"気分を味わいたければ、迷わずコレだね!

満足度250パーセント



←スコープの倍率をグンと上げて、ターゲットにセット。この緊張感がたまらないのだ。



→動く標的を狙うのはとても難しい。手ブレも考慮しつつ、一瞬の集中力に賭けろ。

CHARACTERS

『GTAⅢ』に登場するキャラクターはいずれ劣らぬクセ者ばかり。中には仕事を依頼してくれる人もいるので表面上は親密に付き合おう。

リバティーシティの暗部を知る人物たち

物語は、銀行強盗仲間・カタリーナの裏切りによって警察に捕まった主人公が、護送車から逃走する場面から始まる。いっしょに脱出した囚人仲間の口利きで、マフィアの中堅幹部の運転手兼用心棒として働くことになった主人公は、徐々に闇社会へと染まっていく……。そこで出会う人物のほとんどは、他人を出し抜き、汚くのし上がろうと企んでいる。逆に彼らを利用するくらいの肝っ玉が必要だ。



↑マフィアの下っ端のうちは、周囲の風当たりは冷たい。それを耐えてこそのすばらしい明日が。

LUIGI



レオーネファミリーの中堅幹部。主人公を運転手として雇い、雑用を押しつけてくる。

SALVATORE



レオーネファミリーの首領。主人公の活躍次第によって、直にお呼びがかかるように。

8-BALL



主人公とともに脱走した囚人仲間。職業を斡旋してくれるなど、なかなかにイイ奴?

ASUKA



ケンジの姉で、組織の真の実力者と言われている。ひょんなことから主人公に関わる。

KENJI



リバティーシティに台頭するヤクザの若頭。シマを守るため主人公を利用しようとする。

MARIA



サルバトーレの愛人。謎めいた部分が多く、アスカとも接点があるようだが……。

グランド・セフト・オート・バイスシティ
grand theft auto vice city

常夏アイランドには誘惑と危険がいっぱい!?

アメリカ東海岸のリゾート地を思わせるバイスシティは、南北に伸びるふたつの細長い島と、いくつかの小島で構成されている（各島は高架の橋で結ばれている）。面積的にはリバティーシティに比べ、中に入れる建物が多く、箱庭世界としての奥行きはこちらのほうが広い。道自体もかなり入り組んでいるので、実際の探索のしがいはバッチリだ。


➡東側の島には広大な砂浜が続いている。夕日を見ながらたそがれることも可能だ。

南国ムードにも弾む
バイスシティ名所巡り

ビーチリゾート地としては申しぶんない環境のバイスシティ。観光客気分で巡ってみるのも一興だ。


➡ゲーム進行のセーブを行える場所として、何度も足を運ぶことになるだろう。

オーシャンビューホテル

東側の島の南端に位置するリゾートホテル。トミーの当面の根城となる場所でもある。内装はかなりゴージャスだ。



マリブクラブ

バイスシティ一盛り上がっているナイトスポット。裏社会に通じる連中も頻繁に出入りしている。いろんな意味でアツい場所。




➡ケバケバしいネオンライトが……到着する店内。



➡ストレートに銃火器が欲しければ「AMMU-NATION」にドーゾ。

バンチ・オブ・ツールズ

ドライバーやハンマー、肉切り包丁といった生活必需品が必要になったら、東側の島中央にある工具店に。

リーフリンクス・ゴルフ場

東側の島の北部沿岸にある小島一帯は、リッチな輩でゴッタ返すゴルフ場。十分にキナ臭いエリアだ。


➡キャディーカートを暴走させての大盗難劇なんてのも期待できそう。

陸・海・空を含めて100種類以上!



PCJ600

全車種中でも屈指の加速力を誇る。車体も丈夫で、街中を高速に駆け抜けたいときに便利。



PIZZA BOY

バイクとしての基本性能は凡庸ながら、かなり荒っぽい運転をしても壊れないのがうれしい。



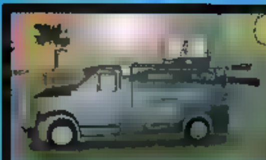
SABRE

ごくふつうに見かける一般車。同クラスの車両の中ではまずまずの加速度を備えている。



VOODOO

ボディ後方のデザインがかっこいい、リアドライブ式の豪華車両。性能はほどほど。



SECURICAR

いつも銀行前に停車している、いわゆる現金輸送車。コイツに乗れればかなりオイシイ。



SABRE TURBO

SABREの性能がひと回りアップした特殊車。ターボエンジン搭載により抜群の加速を誇る。



MAVERICK

民間用のマーベリック型ヘリコプター。飛行速度は、ヘリの中ではトップクラスを誇る。



SQUALLO

先鋭的なフォルムが美しいモーターボート。搭乗するには、それ相応の財力が必要だ。

80'sの空気をアナタに届ける……V.Cの個性派DJたち



Xbox本体に記録した音楽をBGMにしてプレイできるのがXbox版の特徴だけど、あらかじめ収録されている曲もかなり魅力的だ。とくに『バイスシティ』は、1980年代を象徴するヒット曲をジャンルごとに楽しめるのだ。プレイ中は、お気に入りのDJのラジオ局にチューニングしよう!!



マイケル・ジャクソンやティナ・マリーなどのファンキーな楽曲がメイン。



アイアンメイデン、モトリー・クルーなどのバリバリのヘビメタ楽曲で押す!



RUN DMCに代表される80年代のラップ/ヒップホップのヒットチューン満載。



ホール＆オーツやイエスといった、ちょっとしっとりしたポップスを多数収録。



モンゴ・サンタマリアをはじめとする、ラテンムードを満喫できる名曲揃い。



ロキシーミュージック、ケイト・ブッシュなどの甘く情熱的なナンバー目白押し。

CHARACTERS

外様マフィアの末端構成員ながら、シティの揉め事に積極的に首を突っ込むトミー。そんな彼の周囲に集まる人間も推して知るべしだ。

爽やかな太陽の下、ドロドロした人間関係!

15年の刑期を終えたばかりのトミーが、ボスのソニーの命令でバイスシティに向かい、麻薬取引を済まそうとしたところ、謎のギャングの襲撃に遭い、命からがら抜け出す……という散々な状態から、この物語は始まる。そのギャング襲撃の背景には、バイスシティの覇権争いに絡む、さまざまな人間の思惑が絡んでいるわけだが、それは実際にプレイしてからのお楽しみということで。



↑さまざまなギャング勢力が狐と狸の化かしあいをくり広げる『バイスシティ』の世界。やだなぁ。

SONNY



マフィアのタカ派ボス。勢力拡大のため、トミーをバイスシティに送り込む。

KEN



口は達者だが気弱でお調子者の弁護士。トミーの相棒として胡散臭く活躍する。

DIAZ



バイスシティのドラッグコネクションを仕切る大物。しかし肝っ玉は相当に小さい。

AVERY



バイスシティで幅を利かせる不動産王。そのやり口は薄汚く、敵も多い。

UMBERTO



自分の居住区・リトルハバナ一帯を占めるギャングのボス。目下敵対勢力と抗争中。

POULET



リトルハイチのギャングを束ねるビッグ・ママ。怪しげな妖術の使い手でもある。

いよいよストーリーとシステムの詳細判明!!



	ファントムダスト		タクティカルアクション
	マイクロソフト		マイクロソフト
	9月23日発売予定		未定
	5.1ch		
			未定
	未定		—

発売日が9月23日に決定した『ファントムダスト』のストーリーとシステムについて解説する。また、序盤をプレイした体験記も必見!

STORY ストーリー　オープニングから物語の導入部分までを解説

遺跡周辺を調査する部隊が、風変わりなカプセルを発見するところから物語は始まる。その場所には大きな戦いの痕跡、カプセルを守るように戦う、数多くの敵の姿が……。そのカプセルから出現したのが、主人公とエドガーのふたり。彼らは調査隊によって地下施設へと連れ帰られる。そして、この様子を遠くから見つめる謎の女。このときから、世界はその真の姿を徐々に見せ始めるのだった……。



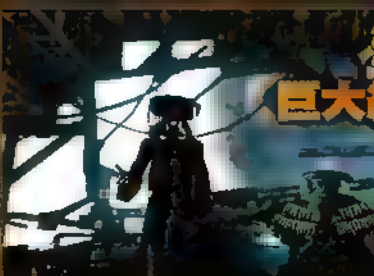
主人公

この世界の謎と自分自身の記憶を取り戻すため、地上探索に加わる。秘められた力は強大らしい。





ふたりを蘇らせた巨大組織ヴィジョンの思惑とは……





↑→地上を調査していたのが、ヴィジョンという組織。主人公はこの組織に属することに。施設内には個性的な人物が多く生活している。



フレイア

物語のカギを握る女性。主人公とエドガーがカプセルに入っていた理由を知っているようだが……。



エドガー

組織とは少し距離を置きつつも、自身の記憶を取り戻すため、主人公と共闘しているクールな男。

『ファントムダスト』ってどんなゲーム?

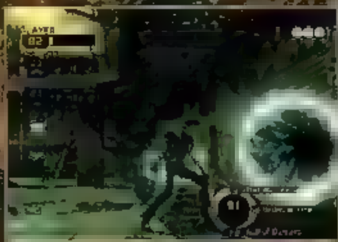
吸い込むと徐々に記憶を失ってしまうという謎の粒子、ファントムダストに覆われた近未来世界が舞台となる、戦略性を重視したアクションゲーム。プレイヤーはさまざまな能力=スキルを駆使して戦うことになる。このスキルは300種類以上も用意されており、これらを自由に組み合わせてアーセナル(デッキ)を作るのが作品の肝。戦局に合わせてアーセナルを編集することにより、個性のある戦いがくり広げられるのだ。

SKILL スキル

6種類に分けられたスキルを解説！

膨大な数のスキルは、大きく6種類に分類されている。ここではそれらを詳しく解説していくぞ。また、アーセナルに組み込めるスキルの数[illegible]となっている。下の表では序盤に登場するスキルをまとめたので、どんなアーセナルを作るか、[illegible]イメージトレーニング[illegible]

[illegible]スキル使用に必要なオーラレベルをアップするアーラ粒子も必要不可欠。

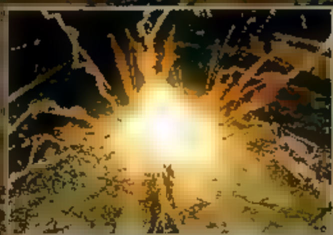




↑オーラはベルがアップすればより強力なスキルを使えるのだ

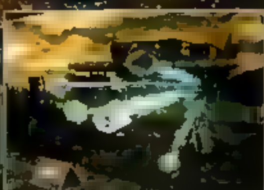
攻撃スキル

敵に直接的なダメージを与えるスキル。近距離、中距離、長距離と[illegible]のタイプが設定されており、それによって命中率が変わ[illegible]。[illegible]ると威力に応じたダメージを与える。追加効果のあるスキルもある。また、スキルにはそれぞれ使用回数が設定されている。



↑[illegible]敵に攻撃を当てる近距離系のスキル[illegible]だけの使いきり型が多い



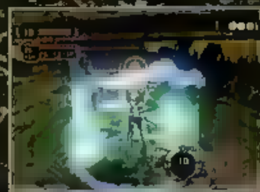


↑ある程度の追尾機能があるため、遠距離攻撃は使いやすい

⇐連射しているとオーラゲージがゼロになってしまうので注意

守備スキル

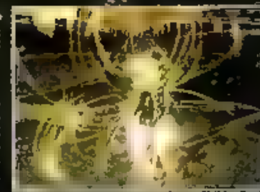
ガードボタンがないため、敵の攻撃は移動などで回避するしかない。避けきれない場合は守備スキルを活用し、ダメージを防ぐのだ。



←守備スキルが[illegible]基本的に防御不可能[illegible]

消去スキル

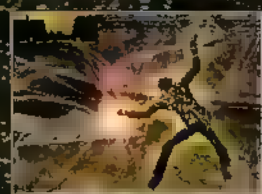
敵のスキルを消したり、レベルを下げたりするスキル。直接的なダメージは与えられないが、ほかのスキルと組み合わせることで力を発揮。



⇒[illegible]がらせや回復にも使える補助的スキル

状態スキル

自分や敵のステイタスを変更するスキル。命中率を上げる、パワーアップをするなど、使いかたによってさまざまな効果を得ることが可能。



←攻撃を変化させ[illegible]いを有利に進める[illegible]

特殊スキル

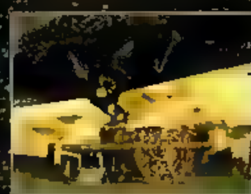
テレポートや、大きくジャンプすることが可能となるなど、アクションに影響を与えるスキルが多い。体力回復のスキルもある。



⇒浮遊を使って大ジャンプ[illegible]上空から攻撃

環境スキル

敵味方関係なく全員に影響を与える。全員のオーラ回復速度が上がったり、パワーダウンするなど、スキルとの組み合わせで、効果絶大！



←使用すると、環境クリスタルとなってマップに出現するぞ。

初期出現スキル表

名前	属性				圧力	タイプ
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	守備				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]

名前	属性				圧力	タイプ
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]

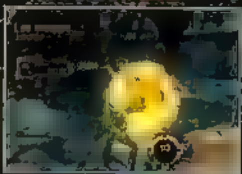
名前	属性				圧力	タイプ
[illegible]	守備				myself	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]

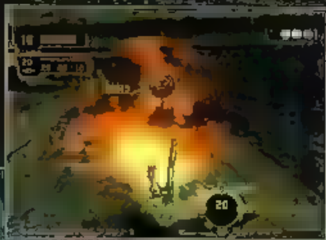
SYSTEM システム

戦闘の流れを把握し、来るべき日に備えよ!

戦略性を重視したアクションゲームということで難しく感じるが、戦闘システムは意外とシンプルで、覚えるべきことはそれほど多くない。ここで解説する戦闘の流れを把握すれば、新兵は卒業だ!


⬅空中は意外と無防備なので、油断できない!


➡派手な攻撃が決まると気持ちいい!





⬆30個のスキルを全部使い切ると負けになってしまう。そのあたりも考えてスキルを使う必要があるぞ。

⬅アーセナルには、同じスキルを3つまでしか組み込めない。この制限の中でどう編集するかがゲームの肝。

画面の見かたを解説

体力ゲージ 最大値は20で、ゼロになると負け。下はパートナーや敵の体力値。キャプチャしたスキルの系統や状態などもわかる。

出現スキル ステージ上に出現しているスキルが表示される。色はスキルの系統を現している。左の数字は残りスキル数だ。



オーラゲージ 現在のオーラ値を表示。使用して減ったオーラは、時間で回復。

スキルゲージ ABXYボタンにキャプチャしたスキルを表示。数字は必要オーラを示している。

ミッションを選択して戦闘へと赴く!

戦闘に入るまえに、まずはミッションを選択することになる。ここでパートナーやアーセナルを選択することもできそうだ。準備が完了したら戦闘開始となる。序盤ではパートナーが基本的なことをレクチャーしながらゲームを進めてくれるので、段階を踏んでゲームシステムを把握していくことが可能。初心者にはうれしい配慮だ。


⬆ミッションのクリアーに失敗したら、最初からやり直しとなる。

教官の教えに耳を傾けろ!





⬆➡序盤はチュートリアル的なミッションとなっている。これですんなりゲームの世界に入っていけるのだ。

ファントムダスト

ファーストプレイ体験記

スムーズにプレイ開始!

戦い済んで日が暮れて……

ますはスキルをキャプチャせよ！

戦闘開始時はスキルがない状態。まずはマップに出現しているスキルをキャプチャすることが先決だ。キャプチャはスキルに近づいて、A・B・X・Y[illegible]ボタンを押すだけ。Aボタンを押せば、そこにスキルがキャプチャされ[illegible]で準備は完了。あとはそのスキルを使って、敵を攻略するのだ！





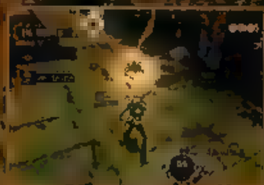
[illegible]のカプセルにスキルが[illegible]ボタンを押せば準備完了！

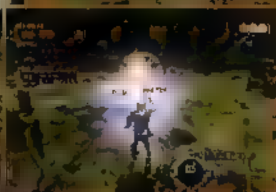
↓スキルはどんどん上書きされていく。[illegible]なスキルを消さないように。

効果的な組み合わせで敵を倒せ！

キャプチャ[illegible]了したら、対応した[illegible]ボタンを押して、スキルを発動させ[illegible]には、それに応じたオーラコストが必要で、オーラ[illegible]がなければ[illegible]の持ち腐れとなるので[illegible]。そのスキルの入った本体のアーセナル[illegible]上にランダム[illegible]3つ[illegible]しか出てこない。キャプチャすると、減った数だけスキルが出現するのだ。またスキルは漠然と使うのではなく、効果的な組み合わせを考えて使っていきたい。いざというときのため[illegible]など必要なスキルは、[illegible]アーセナルに入れておくといいだろう。







↑[illegible]攻撃を防がれた敵は3秒間動けなくなる[illegible]ライズバリアが出てきた。これでパラライズバリア[illegible]動けなくなった敵に[illegible]石弾のコンボを決めた。

ステージの構造を味方につけろ！

ステージにはそれぞれ特徴があり、その構造を利用した戦いかたが必要となってくる。狭い場所での放物線を描く攻撃や、広い場所での近距離攻撃などは、なかなか当てることが難しい。アーセナルを作成するときは、戦う地形もある程度考慮する必要があるぞ。



➡高速道路は、足を踏み外すと落下してダメージを受けてしまう。



↑1階と2階に分かれており、奥には室内が広がっているビルのような場所。



⬅2階からの遠距離攻撃が決まりやすいショッピングモール。

バランスのいいアーセナルで戦え



⬅⬇強力なスキルはコストがかかる。アジェル粒子とスキルの比率も重要だ。最初はバランスのいいアーセナルを作ったほうがよさそうだ。





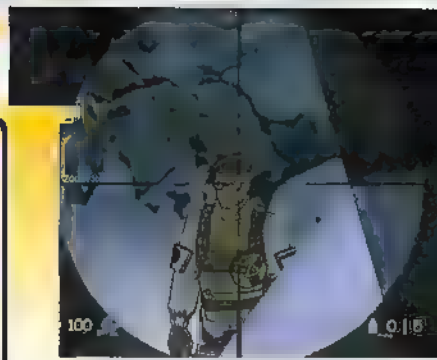
スキルの組み合わせで戦いかたは無限大！

[illegible]

念願のアーセナル作成！

[illegible]





XIII ～大統領を殺した男～

斬新なタッチで描くハードボイルドFPS

フランスの1980年代の人気コミックをトゥーンシェーダー処理により完全3Dゲーム化。その衝撃を体験せよ。

FPS	サーティーン～ダイトウリョウヲコロシタオトコ～		FTP
	マーベラスインタラクティブ		ユービーアイソフト
	8月5日発売予定		7329円[税込]
	HDTV、5.1ch		
			15歳以上推奨
	未定		―

"空白の過去"をとり戻せ

3Dグラフィックはただハイエンドにツヤツヤさせるだけが能じゃない……ということを、ゲームの総合完成度の高さにおいて見事に証明したPC用FPS『XIII』。そのXbox版が、完全日本語ローカライズでいよいよ登場する。Xbox Liveによる対戦プレイもサポートし、理想的な移植といえるだろう。シーン演出を含めた、本作の斬新なビジュアルから読み取れるのは、開発スタッフのコミックというメディアそのものに対する、深い愛情。ストーリーの続きが気になって、単行本を一気に読み進めるような気持ちでゲーム世界に没頭できることこそが、本作の最大の特徴といえるだろう。

コミック表現を利用した攻略

原作の雰囲気をゲームでそのまま再現する手法の一環として採用されている、擬音文字のアニメーション的表現。なかにはゲームを有利に進めるうえで欠かせないものもあるのだ

物音で敵の居場所を察知

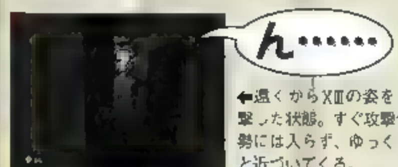
障害物に遮られて敵の姿を視認できなくても、足音の擬音文字の移動を注意深く見ていれば、正確な位置を判断することができるのだ。



←文字の大きさの変化は、靴音の効果音とシンクロしている。

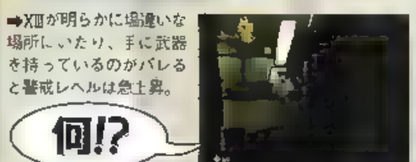
敵の警戒レベルも一目瞭然

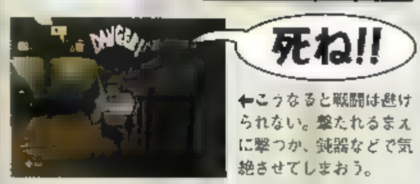
警備員など、目の前の人物が不審者か否かを判断して行動するキャラクターは、XIIIに対する警戒レベルが遠方からもひと目でわかるぞ。



←遠くからXIIIの姿を目撃した状態。すぐ攻撃体勢には入らず、ゆっくりと近づいてくる。

➡XIIIが明らかに場違いな場所にいたり、手に武器を持っているのがバレると警戒レベルは急上昇。





←こうなると戦闘は避けられない。撃たれるまえに撃つか、鈍器などで気絶させてしまおう。

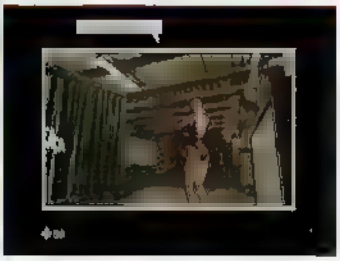


 ※画面は開発中のものです。

序盤ステージダイジェスト

過去の記憶がはっきりしないまま、数少ない手がかりを頼りに、自分が何者かを捜していく……。「XIII」のストーリーは、シリアスかつミステリアスに幕を開ける。つぎからつぎへと降りかかる事件に臨機応変に対応しつつ、何者かに隠された"真実"を暴き出そう。

復活の日



海岸に打ち上げられていたXIIIを介抱してくれた女性は、謎の武装集団の襲撃によって命を落とす。しかし感傷に浸っている暇はない。まずはこの窮地を脱することが最重要課題だ。



←彼女から自分の所持品だったという、銀行の貸金庫のカギを受け取った直後に……。



➡つぎからつぎへと襲い来る武装集団。倒した敵からは、確実に武器を取り上げておこう。



←銀行があるニューヨークに向かうにはクルマが必要。そしてそれ以前に、キーが必要だ。

過去からの贈り物

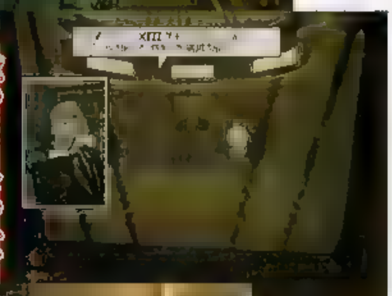


半信半疑でウインズロー銀行に向かうXIII。そこで待っていたのは、自分に「ローランド」と呼びかける銀行員と、過去の断片的な記憶と、貸金庫室内での大爆発だった……。



←銀行員に案内されるまま貸金庫室へ。金庫の中に入っていたものは、彼をさらなる冒険にいざなうことに。

俺のことなのか!?





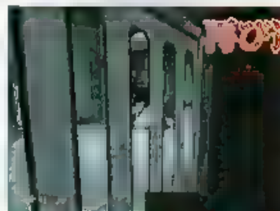
←謎の武装集団の銀行襲撃に乗じて脱出を試みるXIII。人質をとっての逃走劇は成功するかと思われたが……。

監獄からの逃走



銀行からの脱出に失敗、FBIに囚われの身となったXIIIは、自分に大統領暗殺容疑がかけられていることを知らされる。その事実を受け止める間もなく、事態は急転直下を迎えるのだった。

再び逃亡の身に



←またもや謎の集団による襲撃の混乱を利用し、逃亡を図るXIII。エアダクトを活用せよ。

邪魔する奴は倒せ



➡FBIだけでなくXIIIにも容赦なく襲いかかる武装集団メンバー。問答無用で戦うしかないようだ。



←脱出経路を確認し、一気に突破といきたいが、ここで思わぬ助太刀が。

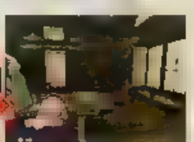
状況・アイテムを最大限に生かせ!!

XIIIは、戦いを経験するごとに、自分に身についている高度な戦闘・サバイバル術を徐々に思い出していくのだ。

一般市民を盾にする

自分の存在に気づいていない一般市民に近寄ると、その人物を盾にして行動できる。警官が大人数で待ちかまえている場面では、とても役に立つ。

⬇間違えて気絶させてしまうと盾にはできないので、注意。





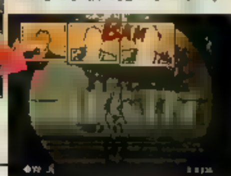
⬆警官に背中を向けると容赦なく発砲されるぞ。

ライフルで遠距離射撃

スナイパーライフルはスコープの倍率を上げることで命中精度を上げられる。運よく狙撃に関するスキルを思い出せれば、手ブレがなくなり命中率も更に上昇。



⬇頭部に命中させれば一撃で始末できる。腕の見せどころだ。



⬆スコープ倍率は2段階まで上げられる。

ワイヤーで高所移動

一見移動手段がない場所も、頭上にフックを引っ掛ける場所があれば、ワイヤーを小型ウインチで巻き上げることで到達可能に。潜入手段の基本中の基本だ。

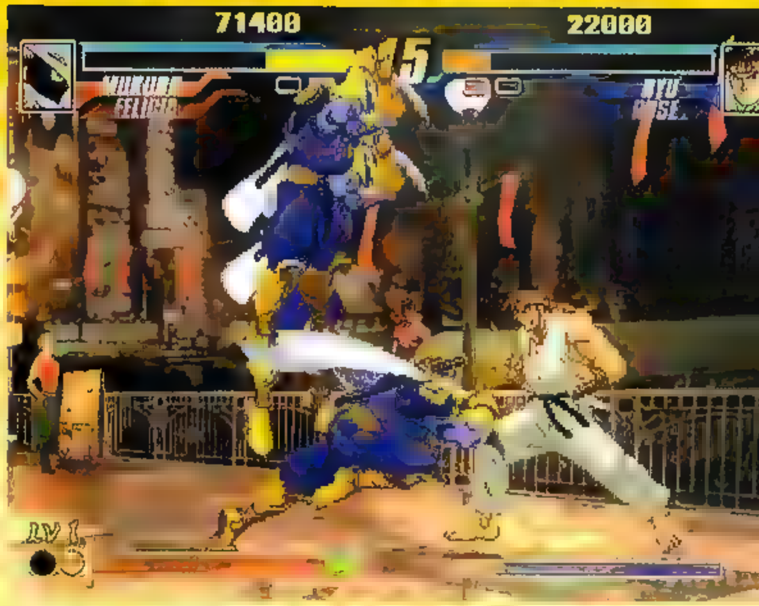
⬇フックの射出可能位置にはアイコンが表示されるので安心。





⬆上昇中は周囲をのんびり見渡すこともできる。

CAPCOM FIGHTING Jam



さっそく新キャラ公開! 開幕の日は近い!?

カプコンキャラによる夢の祭典を彩る、新たなる参戦者が早くも決定！　今回はゲームシステムの続報とあわせて、新キャラクター5人の紹介＆性能を予想していくぞ。

カプコンファイティング　ジャム	対戦格闘
カプコン	カプコン
未定	未定
未定	1〜2人
未定	
未定	―

ロケテスト開催決定!

Xbox版とともにアーケード版での稼働も決定している本作。そのアーケード版のロケテストが決定！　開始期間は公式HPにて発表されるので、そちらを確認してほしい。基本的にロケテストは"対戦バランスの最終調整"のために出される。ということは……Xbox版の完成もそう遠くはない!?

新たな参戦者5人をピックアップ

今回発表された5名は、前号公開されたキャラと比較すると、操作に特徴のあるテクニカルな面々が揃っている。ベガ、ジェダといったボス的存在のキャラが、ストーリーにどう絡むかも気になるところだ。

ジェダ（ヴァンパイア）



『～セイヴァー』で登場を果たした魔界の王。"魂の救済"を目的に、すべての生命との一体化を図る。自分の首や腕を切り落とし、血を武器に闘うという戦闘スタイルは、7年経った現在でもかなり新鮮！

屈指のテクニカルキャラ

空中ダッシュ、使いどころの難しい設置系の必殺技、ガード不能技……。クセのある技で固められ、操作には熟練を要したが、そこが逆に上級者の研究心をくすぐり、人気を得た。

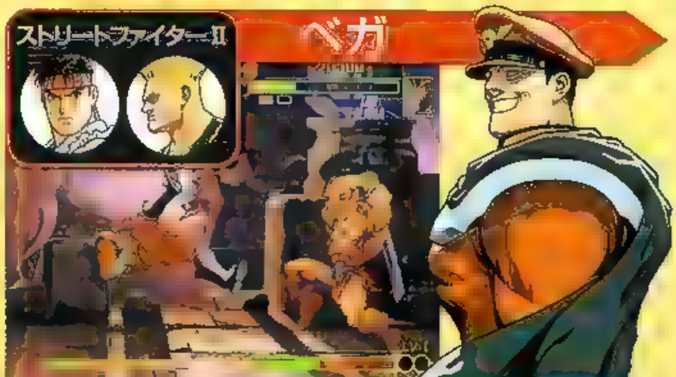


スプラッター？ な技で対戦相手を翻弄！



⬆➡低空で飛行するダッシュは『ヴァンパイア』シリーズ独特のもの。しゃがみガードができないため、他作品のキャラの脅威となるはず。『～セイヴァー』で攻めの軸となったディオ・サーカ（写真右）も健在。

ベガ（ストリートファイターII）



世界経済を裏から牛耳ろうとする秘密結社シャドルーの総帥。サイコパワーと呼ばれる、人の力を超越した能力を操って闘う。『ゼロ』シリーズにも登場しており、本作に参戦するローズとは浅からぬ因縁が。

浮き沈みの激しい人生

初めて使用可能となった『～II』時代は、一部ゲーセンに"ベガ禁止台"が登場するほどの強さ。しかし『～IIX』では豪鬼にデモで瞬殺されるという、"やられ役"にまで降格。



サイコパワーによる"横押し"が強烈！



⬆➡サイコクラッシャー（写真右）など突進力のある必殺技を多く持つ。『ストII』シリーズでは歩行スピードが速く、リーチの長い足技のおかげもあって、地上戦で容易にペースを握ることのできるキャラだった。

徐々に明らかになりつつある夢のタッグバトルの全貌

登場キャラだけでなく、ゲームシステムも少しずつ判明しつつある本作。今回は詳細が確定した"スイッチタッグ"システムの流れと、新画面写真で確認できた、2作品のゲージ変更を取り上げてみよう。

システム解説① スイッチタッグの詳細が確定

前号では予想の域を出なかった"スイッチタッグ"の仕様が完全決定。ラウンド終了ごとに自由にキャラを選択できる形式となった。交替か継続か、ラウンド間の駆け引きも重要！



➡対戦相手に悟られずにパンチorキックボタンでキャラを選択できる。



⬅相手に「読まれてる」と感じたときは交替が効果的。キャラごとの相性を考えて交替もアリ。



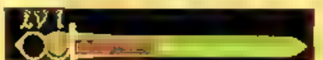
⬅「勝利」の勢いを利用したい場合は交替を控えてみる。連戦となっても体力は完全回復するぞ。

システム解説② ゲージまわりの微妙な変化

今回公開された画面に注目すると、『ゼロ』シリーズと『ウォーザード』のゲージが前号から変化しているのがわかる。どちらとも、より"原作"である登場作品に近い感覚で扱えるように調整された結果であろう。



⬆『ゼロ』のゲージは、ゲージの溜まり具合を数値で確認できるようになった。



⬆『ウォーザード』のゲージにはなんとレベル表記が！ どう反映されるかは不明。

ムクロ ウォーザード



格闘ゲーム界の人気職業、"ニンジャ"をウォーザード流にアレンジ。出演作品ではトクガワ幕府に忠誠を誓う御庭番として、異国での戦いに身を投じた。本作でも分身攻撃をはじめ、忍者っぽい技が目白押し！

多彩な体術にも注目！

公開された写真だと、武器攻撃に特化したキャラに思えるが、体術にも長けている。原作の『ウォーザード』では、直接的な打撃だけでなく、経験値で2段ジャンプなども会得できた。



シノビならではの暗器を駆使！！



⬆➡クナイに鎖鎌、はては火縄銃？など忍者というより、暗器使いのような技の数々。ゲージ消費系の技、ミスティックブレイク(スーパーコンボ)などのシステム、そして"忍術"のエフェクトも気になる！

アレックス ストリートファイターIII



『ストII』とちがう方向性を！というコンセプトのもと、主人公に抜擢されたプロレス技を駆使するファイター。闘いの中で感じた「格闘家とは？」という疑問の答えを捜して、世界各地を転戦する。

投げキャラにして主人公

玄人向けのキャラが多い、投げキャラが主役を張るのはレア。だがシステム上、他作品よりも投げが重要だったため、ゲーム性を理解させる橋渡し役＝主人公としては適任だった。

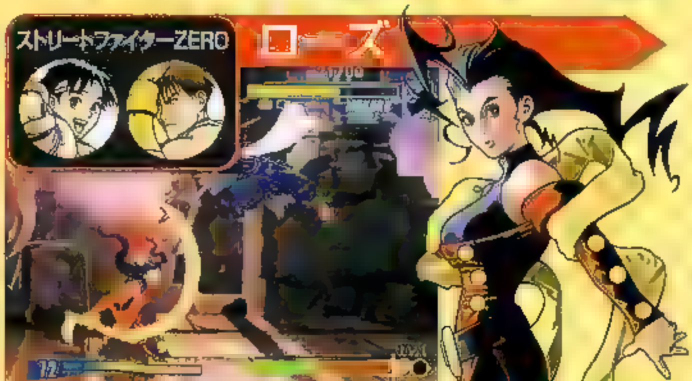


重くて速い攻撃が魅力



⬆➡重量級の見た目とは裏腹に、低く鋭いジャンプやスキが少なめの突進技のおかげで動きは機敏。一撃が重いおかげでスタン(気絶)狙いの戦法も得意だったが、本作ではどのような調整がなされているだろうか？

ローズ ストリートファイターZERO



ベガのサイコパワーに対抗する"ソウルパワー"の使い手。分身や飛び道具吸収など、ベガよりも"超能力者"然とした技を使う。本業は占い師だが格闘においても、なみいるファイターと互角に渡りあう。

"ドリル"でガリガリ攻める

トリッキーな技を駆使してイメージどおりのエレガントな戦いかたも得意だが、"ドリル"ことソウルスパイラルでのごり押しも強力であった。とくにオリジナルコンボで重宝した。



マフラーとソウルパワーのトリッキーな攻撃



⬆➡削り、牽制、連続技と万能性を発揮するソウルスパイラル(写真上)。直接マフラーで殴るような技はないが、写真右のように使用してリーチを伸ばしたり、相手の足払いをかわす攻撃をくり出すことが可能だ。



メインとなる"無双演武"モードを徹底解説!

さまざまな遊びかたができる本作だが、そのメインとなるのが"無双演武"モードだ。今回はその進行を追いながら、「戦国無双」の魅力について紹介していくことにしよう。

action	センゴクムソウ		アクション
	コーエー		コーエー
	7月29日発売予定		7140円(税込)
	5.1ch		[illegible]
	—		12歳以上
	19ブロック		—

名将に成り代わり、戦国の命運を決せよ!

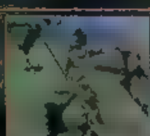
[illegible]ばなど、勝利条件を満たせばよ[illegible]に進めるが、戦いかたを細かく評価されるのが特徴だ。その結果でシナリオが分岐し、武将の運命や戦国の世の行く末が変わることになる。[illegible]の条件[illegible]チエンディ[illegible]戦国の世がどのような未来に落ち着くのか[illegible]





最初から使えるのはこの5人

最初にプレイヤーとして使えるのは、以下の5人の武将。一定の条件を満たすと、このほかにも続々と使用できる武将が増えてくるぞ。まずはこの5人の武将を使い、シナリオを完遂してみよう。



大坂夏の陣において家康を苦しめた伝説の武将。リーチが長く、攻守にバランスがとれている。

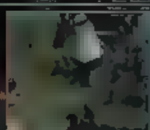


徳川家康の護衛として活躍した伊賀の頭領。足が速く、鎖鎌を振り回して多彩な攻撃ができる。



[illegible]信長の妹で、浅井長政に嫁ぐ。けん玉を武器としており、リーチは長いが攻撃力が[illegible]い。

上杉謙信



越後を拠点に武田信玄と覇を競った戦国大名。足は遅いが、使いやすく強力な武器攻撃が魅力。

明智光秀



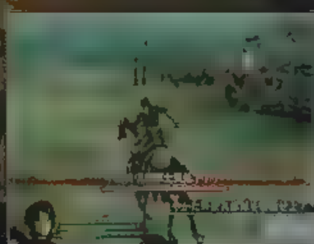
本能寺の変で織田信長に対して謀反を起こした武将。防御力が高く、通常攻撃が使いやすい。

多彩なアクションで爽快に敵を倒せ!

シナリオを円滑に進めるには、迅速に敵を倒してミッションを進行する必要がある。戦闘を有利にするために、武将の攻撃方法や移動手段などについて知識を増やしておこう。

移動・回避関係で覚えておきたいのは緊急回避とガードだ。とくに回避は前転している最中は無敵なので、囲みを抜けるのに役立つ。また、馬に乗った状態になると移動速度が速くなり、体当たりで敵をはじき飛ばせる。馬上攻撃もなかなか強いぞ。

攻撃はXボタンの通常攻撃、Yボタンのチャージ攻撃、Bボタンの無双奥義攻撃などで行う。また間接攻撃も可能で、回数制限なく飛び道具を撃つことができるぞ。武将はそれぞれ攻撃の特徴が違うので、使いやすい攻撃手段を見つけることが攻略への第一歩となるだろう。



↑馬に乗れば高速で移動できる。敵の武将の馬を奪って乗りこなしてもいい。

↓服部半蔵は、2段ジャンプという特殊能力を持っている。高い壁にも上れるのだ。



1 通常攻撃

Xボタンを押して出す攻撃。くせがなく、隙が少ないので安心して使える。ザコ兵の集団などに使っていこう。最初は4回連続で出すことができ、武器がパワーアップするにつれて8回連続の攻撃をくり出せる。ジャンプやダッシュのあとに出せば特殊な攻撃となる。



2 特殊攻撃

静止した状態からYボタンを押して出す強力な攻撃。飛び道具やダッシュ斬りなど、特殊な性能を持つ。武将ごとに性能が違うのでしっかり確認しておこう。たいていの場合、Yボタンをさらに連続して追加入力することにより、威力や攻撃回数を増やすことができる。



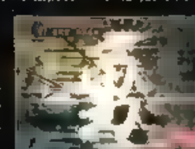
3 チャージ攻撃

通常攻撃のあとにYボタンを押すことによって、個性的な能力をもつチャージ攻撃をくり出すことができる。何回目の通常攻撃のあとに出すかによって、技の性質は変わってくる。武将ごとに使いやすいチャージ攻撃は異なるので、いろいろな技の組み合わせを試してみよう。



4 無双奥義

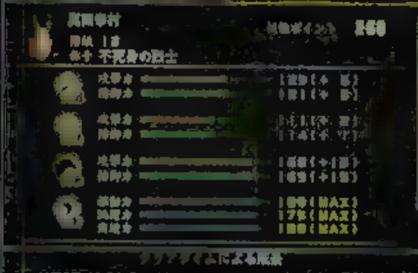
無双ゲージをためたあとに、Bボタンを押すことによって出る強力な攻撃。発動すると光を放ち、敵兵の動きはスローモーションになる。これは無双ゲージが徐々に減って0になるまで続くので、このあいだに攻撃できる。無双奥義で倒せば評価も上がるので多用しよう。

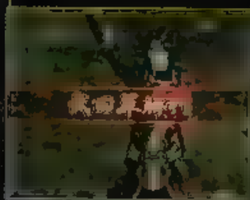


戦闘準備→合戦→武将の成長と、ステージの流れを追って解説

"無双演武"モードは、合戦で敵の武将を蹴散らしながら、シナリオを進めていくモードだ。ひとつのシナリオは、戦闘準備→合戦→武将の成長といった流れで進んでいく。まず最初に、武器やアイテムを装備して戦いに備えよう。戦場ではミッションを遂行しつつ自軍を勝利に導いていく。そして戦場で稼いだ勲功をもとに、武将の技能を向上させるのだ。

戦場での活躍がシビアに評価される!





←↑ただ勝てばいいというものではなく、戦いかたが評価され、武将の成長度合が決まるのだ。

1 戦いの準備をしよう

戦闘のまえには、武器やアイテムの装備、護衛部隊への指示という準備を行う。まず最初に、3つの武器の中から役立ちそうなものを選んで装備しよう。攻撃力の高いものを選ぶのが基本で、攻撃力が同じなら付加属性を考慮して選ぶといい。

アイテムは5つまで装備が可能だ。攻撃力や防御力アップのアイテムを中心に装備し、武将の能力や戦場に適したアイテムを加えていく。たとえば馬に乗った状態でスタートできるアイテム"馬鞍"は、城内戦で装備しても意味はない。逆に野外戦で足の遅い武将を使う場合なら、"馬鞍"はかなり役立つはずだ。

アイテムを装備したら、最後に護衛部隊に指示を出していく。戦場に出す人数と戦いの方針を決められるぞ。うまく使って成長させていこう。



↑アイテムには野外、城内専用のものがある。戦いに合わせたアイテムを選ぼう。

↓護衛には通常、突撃、堅実、救援と4種類の攻撃方法を選ぶことができる。



2 合戦で敵を撃破せよ

戦闘準備が整ったら、いよいよ敵軍との戦闘となる。まず最初に、自軍の勝利条件と敗北条件をチェックしておこう。そして勝利条件を満たすように戦いを進めていくのだ。合戦には野外戦と城内戦の2種類がある。課されたミッションを達成したり、敵武将を撃破すると自軍の士気が上がり、戦況が有利になるぞ。

アイテムを回収することも重要な目的となる。アイテムは武将を倒したり、箱壺や樽を壊して入手する。体力回復アイテムは詰め所の米俵に入っていることが多い。攻撃力、防御力が一時的にアップするアイテムは、効果的に利用して戦っていこう。

ミッションを達成して勲功を稼げ

野外戦では、戦況の変化によってプレイヤー武将にさまざまな指示が出される。この指示に従い、ミッションを遂行すると味方の士気が上がり、勲功が得られるぞ。ミッションを無視して速やかに敵武将を撃破しても、大局で見れば不利になることもある。



←暗殺や計略を発動させる特殊なミッションもある。迅速に遂行しよう。

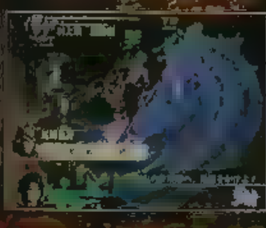
野外戦 広く戦況を見渡せ

野外戦では、対峙するふたつの軍勢が激突する合戦となる。勝利条件はさまざまだが、原則的には総大将を討ち取れば勝利。プレイヤー武将が総大将でない場合は、総大将を守ることも役目となるぞ。

また、合戦中には、物語に沿ってプレイヤー武将に対してさまざまな指示が出される。この指示どおりにミッションを達成することも大切だ。目先の敵との戦いにこだわらず、広く戦況を見渡すことが必要となる。



←敵と味方の士気を把握、戦いを有利に運ぼう。



←スムーズに敵武将を倒すには、戦闘テクニックが必要。

城内戦 迷わず出口を目指す

城内戦での戦いは、プレイヤー武将が単独で潜入するといった設定となっている。城の内部は複雑な構造になっており、MAPは出口とプレイヤーが通った場所しか表示されない。迷いやすいので注意しよう。城によってはMAPが自動生成されるので、記憶に頼って進むのは危険だ。

城の内部には、落とし穴や突き出る槍など、多くの罠が仕掛けられている。体力回復アイテムが少ないので無理は禁物。野外戦とは違い、敵との戦いに夢中にならず、出口を目指してひたすら進んでいくといい。

無数の罠を避けて進め





↑罠を避けつつも、いかに早く出口へ進むかが大切。障子を斬って道を切り開け。

3 アイテムを入手し、技能を成長させる

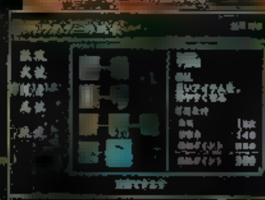
戦闘に勝利すると、まず最初に獲得した武器とアイテムの取捨選択を行う。武器は3つまでストックできるので、攻撃力を優先に付加される属性なども考慮して選んでいこう。アイテムは効果の高いものへと自動的に選択される。その後、護衛部隊の成長を確認し、プレイヤー武将の能力の成長画面へと進んでいく。

プレイヤー武将の成長は、戦場で得た勲功によって左右されるぞ。クリアタイム、ミッション達成、勲功アイテム獲得、総合評価の4つの評価項目があり、これを高めていけば勲功は多く獲得できる。できるだけ高い評価でシナリオを終わるように心がけよう。また、稼いだ勲功に応じて技能ポイントがもらえ、これを消費して技能が習得できる。このとき習得したい技能を選べるのだ。

勲功を稼いで武将を強化せよ



←↓4つの項目で評価され、それによって勲功が決まる。技能の選びかたにもコツがある。







BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

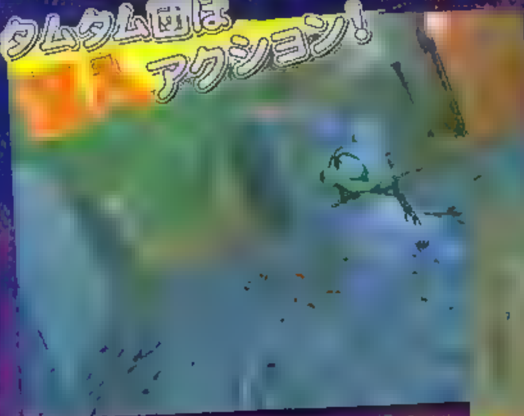
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース

先日のXbox発表会にて待望の初映像がお披露目された『ブリンクス2』。正式タイトルも決定したぞ!

ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース / アクション
マイクロソフト / アートゥーン
11月発売予定 / 未定
HDTV 5.1ch / [illegible]
非対応 / 未定
未定 / ―

今秋発売決定! 気になる新要素はどうなる!?

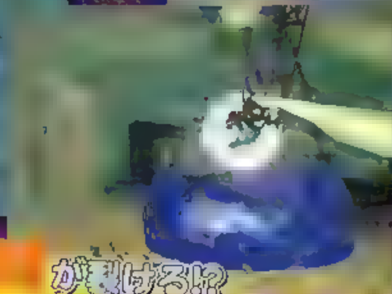
前作から進化を遂げた"時間操作"アクションに加え、以前は宿敵だったタムタム団（時間ドロボー）による、まったく新しい"空間操作"アクションも楽しめる『ブリンクス2』（以下、2）。第2弾となる今回は、先日の発表会直後に行ったインタビューを掲載。少しずつ『2』の姿が見えてきた!



⬆タムタム団の能力は空間操作。空間に穴を開けてワープしたり、落とし穴を作ったりして[illegible]"お宝"を目指すのだ!



⬆もちろん時間操作アクションも改良&強化。さらに[illegible]すく!



⬆これは空間操作の能力。どんな風に使うんだろう?



⬆今回は[illegible]による協力&対戦プレイも可能だ!

開発元のアートゥーンに緊急インタビュー!

自作のキャラが物語の主人公に!

――画面写真にはいろいろなカラーのネコが映ってますが、今回の主人公はブリンクスではないんでしょうか?

大島 前作で世界を救ったブリンクスはタイムファクトリー（時間工場）のチーフに昇格しており、プレイヤーはその下にいるタイムスイーパーの一員になります。『2』の大きな要素のひとつにキャラクターのカスタマイズがあるのですが、名前や体型、耳の形や毛並み、ジャケットやゴーグルまで自由に選んで、かなり細かく自分好みのキャラを作れます。つまり、皆さんの作ったキャラが主人公になるんです。自分が作ったキャラで物語が展開していくので、感情移入度も高まりますよ。

――タムタム団を操作するモードはどうゲームに絡んでくるんですか?

松本 ひとつの大きなストーリーの流れがあって、それをタイムスイーパーとタムタム団の両サイドからザッピング的に進めていく形になります。それぞれ違った目的のために冒険しながら、要所で物語がリンクしていきます。今回はかなりストーリー面も強化されていまして、単純なボリュームでいえば、前作の倍はあるんじゃないでしょうか。ただ、アクションのほうは操作感のみ共通で、まったく別の遊びが用意されます。タイムスイーパーのほうはおなじみの時間操作アクション。こちらは前作で説明不足だった「時間操作をどう使えば楽しいのか」といった部分までプレイヤーに伝えられるよう、見せかたや表現方法にこだわっています。一方、タムタム団サイドは完全に新しい挑戦で、さまざまな空間操作の能力を駆使して進んでいくスニーキングアクションになります。

――発売が11月と発表されましたが、現在の制作進行度はどれくらいですか?

大島 これは前作と大きく違う点なんですが、今回はいちばん最初に、制作スケジュールを前半にぎゅっと詰めて、後半のクオリティーアップの時間を多く取れるよう計画したんです。

松本 ですので、パーツはもう全部できていて、あとは製品としての完成度を上げるための調整のみですね。かなり贅沢に、調整に時間を使ってます。

大島 じつは当初、我々のほうではXbox Live部分の制作時間も取っていたんですが、マイクロソフトのほうで調査をかけたところ、本作のような箱庭型アクションのターゲット層はLiveで遊ぶことが少ないという結果が出たんです。それならその分もクオリティーアップに時間をかけようと。Liveにも興味はありますが、ゲームで遊んでくれる人が満足してくれるほうを取ろうと決めました。

松本 ただ、Liveは非対応ですが、画面分割でのマルチプレイは用意します。ふたりで役割を分担する協力プレイと、最大4人までの対戦が遊べます。

大島 我々がいつもこだわっているのは"挑戦"すること。たとえそれが続編であっても、必ず何か新しいことをやろうということです。『2』は、ゲームが好きなすべての人に喜んでもらえるものを目指しています。単なる前作の延長だなんて思っていたらとんでもないので（笑）、ぜひご期待ください。

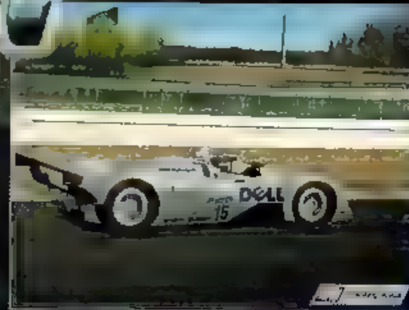


⬆ダブルディレクターとしてコンビを組むおふたり。おもに大島直人氏（右）がネコ担当、松本卓也氏（左）がブタ担当とか。

最高峰のXboxレースゲームがついに登場!

Forza Motorsport





リアルさを追求する本格ドライブシミュレーター。クルマだけでなくコースもとことんリアル!!

racing	フォルツァ モータースポーツ		レース
	マイクロソフト		Microsoft Game Studios
	2004年発売予定		未定
	5.1ch		[illegible]
	[illegible]		未定
	未定		未定

Xboxの表現力により忠実に再現された筑波サーキット

シミュレーション性を重視した本作は、「ハードの能力を最大限に引き出し、本当にクルマを運転している感覚にする!」をコンセプトに開発が進められている。世界60以上の自動車メーカーから選りすぐられた多数のモデルが収録され、エンジンやサスペンション類をチューニングすることが可能だ。さらに、これらのパーツひとつひとつの数値を緻密に計算し、ユーザーも納得のリアルな挙動を実現する物理エンジンを搭載している。コースもアメリカの"Lagna Seca"や日本の"鈴鹿"といった各国の実在するサーキットを多数収録している。そして、今回は新コースとなる"筑波サーキット"を紹介していくぞ。

TSUKUBA GUIDE

鈴鹿サーキットや富士スピードウェイに並ぶ、日本を代表するサーキット。1970年の開設以来、2輪・4輪それぞれの全日本選手権などが開催されてきた。コース全長は約2キロと短く、高低差もほとんどないため、スーパーバイククラスでも1分で走りきってしまう。





➡クルマだけでなく、実写ばりに描かれたコースにも脱帽。これが本作をより現実に近づけている。

連続する急コーナーを華麗に駆け抜ける!!



⬆➡大小の複雑なコーナーが連続する筑波サーキットは、追いつ追われつの白熱したレース展開が楽しめる魅惑のコース。180度以上のコーナーが3つもあるうえに、このあいだにはトリッキーなコーナーが設置されているのだ。

リアルに作られたコースで本物のレースを堪能せよ!!



⬆➡路面のタイヤ痕からサーキット外の送電線や筑波山まで細かく描かれたコースは、まさにホンモノ!

実際にコースを走ってデータを収集

本作を製作するにあたり、開発陣は世界各地のサーキットに赴き、実際にコースを走行してデータ収集を行っていた。もちろん筑波サーキットもご覧のとおり。実際に走ってみることで得られる情報は、意外と多いとのこと。



⬆当日はゲーム画面と同じく快晴に恵まれた!

▲▲▲ キャンペーンに編集長が同行!!

Xbox特派員 E3リポートをリポート！



マイクロソフトがXboxユーザーをE3に特派員として招待！　そんな彼らにくっついて編集長が特派員をリポートするぞ！

E3を日本のXboxユーザーが体験！

全国津々浦々のXboxユーザーから選ばれた10人とファンサイトオーナーの3人が、去る5月12日からアメリカのロサンゼルスで開催されたE3を実際に体験し、それをリポートにまとめる……というキャンペーンが実現。一般は入れない業界向けのトレードショウであるため、こういう機会がなければ入場は不可能。かなり貴重な体験だ。編集長でもある私ムネタツもこのツアーに参加し、彼らとともにE3をぐるりと見回ってきた。ここでは、そんな特派員の視点から見たE3をまとめてみよう。

5月10〜11日

■10日　海外は初めてという参加者も。アメリカの感想は「何もかも大きい!!」。夜はE3に向けてのXbox発表会に参加。会場のテンションにちょっとビックリする面々。僕も初めて来たときはビビりまくりだったっけ。終了後、ホテル近くのスーパーで買い物。■11日　この日はハリウッドなどをまわってロス観光。



↑発表会の場所もとってもゴージャスな雰囲気。正直ちょっと緊張してしまった!

5月12〜13日

■12日　E3初日。特派員はグループごとに行動。マイクロソフトブースを中心にグルリと回る。『Halo2』も特別にプレイできて、特派員はホントにラッキー（僕は遊べなかった……）。夜はパーティーに座談会。とくに座談会では北米におけるXboxの盛り上がりや、ローカライズしてほしいタイトルなどさまざまな意見で盛り上がった。■13日　この日も終日E3を取材。みんなパワーあるよ。



↑開場したばかりのマイクロソフトブース。早くも試遊台にはたくさんの人たちが!



↑特派員はいろんなブースをまわってゲームを丹念にプレイ。いったいどれを日本で遊んでみたい……というタイトルはあるかな?



見べっさん乱入！

13日夜の座談会には、大ファンのえのきべっさんも乱入。近くのゲームショップでXboxのソフトを多数購入してきたとか。座談会後も特派員らと自分が買ってきたゲームで遊んでました。



↑特派員が泊まる部屋にえのべさんがトツゲキしてきた



特派員に聞く「E3を体験してみて――」

■木野村 博人さん
北米だとこうもXbox人気が高いんですね。ゲームショップに行ってみたけど、PS2と同じかそれ以上のスペースがあるし。日本では考えられない……。

■木山 博子さん
やっぱりこっちだと戦争ものが多いんですかね。私はそういうジャンルはちょっと苦手なので。Xboxはもちろん、E3そのものの盛り上がりはすごかった。

■コムさん
ビデオチャットは新しい客層を掴んでくれるんじゃないかと期待しています。これで日本でもハードの売上が伸びてくれればうれしいんですが。

■渋沢 成浩さん
ピーター・モリニューさんが大好きなので、『Fable』がすごく楽しみです。あと『ジェイドエンパイア』も思っていた以上におもしろそう。

■新幡 謙二さん
北米ではこうもXboxが盛り上がっているのか、と。他のハードと比べてもそれ以上の勢いを感じた。日本人とは根本的にゲームの好みが違うんだなあ。

■菅野 由紀子さん
『スプリンターセル』が大好きなので、『～3』を見ることができてうれしかった。あとイベントそのものや来場者の盛り上がりがすごい。

■sugi3さん
北米ではどれだけXboxが支持されているのかわかった。でも、この北米タイトルすべてが日本で売れるかというと……。もっと日本向けが欲しい。

■中川 礼衣子さん
『Kameo』がとってもお気に入りです。さすがレアだなあ、って。あとカードゲームも好きなので『ファントムダスト』も気になります！

■中藪 光輝さん
ほかのブースは必死に盛り上げようとしているのに、Xboxは試遊台をズラッと並べているだけですごく盛り上がっていたのが印象的だった。

■WHITE MANさん
『Forza Motorsport』と『バーンアウト3』は想像以上によかった。今回は海外タイトルをたくさん触るチャンスがあって、とてもよかった。

■TFLO管理人さん
『バトルフィールド』と『コンカー』が気になりました。とくに『コンカー』は日本でも受け入れられると思う（編集部注：今号で日本発売決定発表）。

■XBOXmk2@Koudaiさん
FPSがうまい人がたくさんいて、彼らはずっと『DOOM3』と『Unreal Championship2』をやってた。Xbox Liveなら彼らともいっしょに遊べるんですよね。

■XNEWS管理人さん
『Halo2』は続編とは思えないほど何もかも進化していた。E3は会場の広さに驚いた。あと日本と北米とで行列のできる試遊台がまったく違うのも印象的だった。こうも嗜好が違うとは。

特別企画 Xboxユーザーならぜひ体験してみよう！

いまから始める Xbox Live



「オンラインゲームって敷居が高くない？」そんなことを言う人がたま～にいるけれど、XboxLiveなら誰でもカンタンに広大で素敵なオンラインの世界に飛び込めちゃうのだ！

Xboxの真の姿はXbox Liveにあり！

Xbox Liveは日本における正式サービス開始から、約1年半が経過した。対応タイトルも順調に増加し、世界中にXbox Liveの輪が広がりつつある今日このごろ、みんな元気にLiveってるかな？　せっかくXbox Live対応タイトルを持っているなら、オンラインにつながなきゃ遊ばない手はないぞ。オフラインで遊ぶのもいいけれど、対応タイトルはオンラインでみんなとワイワイ遊ぶのがいちばん！　Xboxには標準でネットワーク機能が搭載されているんだし、Xbox最大の特徴といってもいいのがXbox Liveなんだから、ぜひ利用したいところだよね。

そこで今回は、まだXboxをオフラインでしか遊んでいないユーザーのために、Xbox Liveの導入法から魅力あふれるコンテンツにいたるまで、すべてを余すところなくお伝えしちゃおうというワケなのだ！







History of Xbox Live in JAPAN

2003年

- 1月15日　六本木ベルファーレにてXbox Live前夜祭。ヤクルトスワローズの五十嵐選手と石井選手、大林素子さん、R.C.T.などゲストが多数参加。
- 16日　Xbox Liveスターターキット発売。正式サービス開始。スターターキット同梱タイトルは「頭脳対戦ライブ」、「ファンタシースターオンライン エピソード1＆2」、「ワックド ギンヤバ 乱闘パーティーテレビ」、「CAPCOM VS. SNK2 EO」発売。
- 17日　コージー冨田さんとXbox Live＆PSO開催
- 2月9日　Xbox Liveランキングライブ by「CAPCOM VS. SNK2 EO」開催。
- 14日　Xbox Liveイエローキャブ祭り in PSO開催。ゲストは山田まりやさんとストロベリー。
- 27日　「マズルフラッシュ」発売。
- 3月2日　Xbox Liveイエローキャブ祭り in PSO Vol.2開催。ゲストは山田まりやさん、maybe、R.C.T.。
- 19日　Xbox Live Night開催。ゲストは江頭2:50さん。
- 20日　「サウザンドランド」発売。
- 27日　Xbox Live Championship サウザンドランド開催。
- 5月9日　Xbox Live＆PSO開催。ゲストは松村邦洋さん。
- 6月12日　「メック アサルト」発売。
- 28日　Xbox Live Summer Party開催。ゲストは阿部典史選手。
- 7月17日　「MotoGP URT2 Online Challenge」発売。
- 8月7日　「ミッドタウン マッドネス3」発売。
- 9月5日　Xbox Live Championship Vol.2開催。タイトルは「MotoGP URT2 Online Challenge」。ゲストは阿部典史選手。
- 11日　Xbox LiveがXbox Live Nowにアップデートされ、本体だけでボイスチャットが可能になる。xbox.comと連動したMyLiveサービスも開始。
- 25日　「Tom Clancy's GHOST RECON」、「Xboxボイスコミュニケーター」発売。
- 26日　東京ゲームショウ2003開催。Xbox Live対応ソフトが多数発表される。
- 30日　ファミ通Xbox11月号に「Xbox Live2ヶ月無料キット」が付録として添付される。以降、Xbox Live対応ソフトに同カードが添付されることに。
- 10月9日　「ブルートフォース」発売。
- 17日　小倉優子ちゃんと「ミッドタウン マッドネス3」開催。
- 23日　「NFL Fever 2004」、「Outlaw Volleyball」（いずれもワールドコレクション）発売。
- 24日　小倉優子ちゃんとPSO開催。
- 30日　「PSO エピソード1＆2」にてボイスコミュニケーターを活用したXboxオリジナル新クエストが配信される。
- 31日　Xbox Live ChampionShip Vol.3開催。タイトルは「ミッドタウンマッドネス3」。ゲストは坂本ちゃん。
- 11月20日　「Project Gotham Racing2」、「Xbox Live12ヵ月更新カード」、「Xbox Liveスターターキット MotoGP URT2 Online Challange」、Xboxプラチナパック発売。
- 6日　Xbox Live初の有料ダウンロードコンテンツが配信開始。タイトルは「メック アサルト」。
- 27日　「トム クランシーシリーズ スプリンターセル」発売。
- 28日　Xbox Live Championship Vol.4開催。タイトルは「MotoGP URT2 Online Challenge」。
- 12月20日　Xbox Live X'mas Party開催。ゲストはボブ・サップ選手。
- 25日　「Return to Castle Wolfenstein:Tides of War」（ワールドコレクション）、「sagaGT Online」発売。
- 26日　Xbox Live League Vol.1開催。タイトルは「Project Gotham Racing2」。

2004年

- 1月15日　「ぷらすふらむ2」発売。
- 22日　「HUNTER The Reckoning REDEEMER」、「NBA Inside Drive 2004」、「Unreal Championship」（いずれもワールドコレクション）発売。
- 28日　Xbox Live加入者が全世界で約75万人を達成。
- 29日　「auto modellista U.S.-tuned」発売。
- 30日　Xbox Live League Vol.2開催。タイトルは「Project Gotham Racing2」。
- 2月16日　「鉄騎大戦」発売記念ゲームバトル開催。ゲストは小倉優子さんと宮村優子さん。
- 20日　Xbox Live League Vol.3開催。タイトルは「Project Gotham Racing2」。
- 26日　「鉄騎大戦」、「天空-Tenku- 2」発売。
- 3月11日　「NINJA GAIDEN」、「Tom Clancy's GHOST RECON Island Thunder」発売。
- 12日　Xbox Live League Vol.4開催。タイトルは「Project Gotham Racing2」。ゲストは古谷徹さん。
- 19日　「クリムゾンスカイ High Road to Revenge」US体験版3000名プレゼントを実施。
- 25日　「Counter-Strike」、「Links 2004」（いずれもワールドコレクション）発売。
- 4月15日　「式神の城 II」発売。Xboxアーケードタイトルの特設サイトXbox ARCADEを期間限定で開設。Xbox Live2ヶ月無料キャンペーン第2弾スタート。
- 16日　「クリムゾンスカイ High Road to Revenge」オンライン大会を開催。ゲストは春一番さん、前川涼未さん。
- 22日　「電脳大戦～Drone Z～」発売。
- 23日　Xbox Liveをバージョンアップ。ボイスメッセージ、チーム編成、トーナメント開催機能を追加。
- 29日　「GUILTY GEAR XX ♯ RELOAD」発売。
- 5月7日　特設サイト"XBOX ARCADE"にてユーザー向けチャットイベントを開催。
- 11日　米国でE3開催。国内でもXbox Live新作タイトルや新サービスが明らかにされる。
- 12日　「NINJA GAIDEN」世界大会 MASTER NINJA TOURNAMENT開催。
- 20日　「クリムゾンスカイ High Road to Revenge」発売。
- 27日　「天誅 参 ～回帰ノ章～」、Xboxプラチナパック2発売。
- 6月10日　「ラリースポーツ チャレンジ 2」発売。
- 16日　Xboxビデオチャット発表。
- 19日　「クリムゾンスカイ High Road to Revenge」Final Round開催。ゲストは皆さゆりさん、水谷さくらさん。
- 24日　「メタルスラッグ3」発売。

※～2004年6月30日まで

Xbox Liveでは、ゲームによっては外国人ばかりなことも。だが、こちらが日本人だとわかると日本語で話しかけてくる親日家に出会うこともある。もちろん逆のケースもあるけど、こうした意外な出会いもあるのがLiveのいいところ。いきなりボイスチャットは勇気がいるけど、ぜひともチャレンジして欲しい。

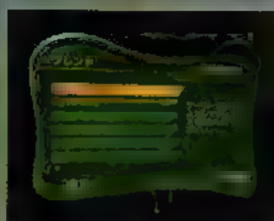
Xbox Liveの魅力とその導入方法

「Xbox Liveはぜひともやってみたいけど、じゃあどうすればいいんだろう?」そんな人は、このページを見れば一目瞭然!基礎知識からお得な導入方法まで手とり足とり詳細をバッチリ教えちゃいますよ〜!!

Xbox Liveはこんなにスゴイ!

[illegible]

ゲーマータグでユーザー情報を一元管理



[illegible]

ボイスチャットでみんなとおしゃべり



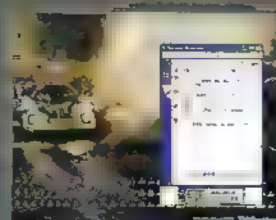
[illegible]

コンテンツダウンロードで新要素を追加



[illegible]

PCとの連携でいつでもLive



[illegible]

Xboxビデオチャットで顔を見ながらお話!



[illegible]

Xbox Liveを始めるには、何が必要なの?

Xbox Liveを始めるにはXbox本体のほかに、ブロードバンド接続環境とクレジットカード、そしてXbox Liveスターターキットまたは Xbox Live2カ月間無料カードの3点が最低限必要だ。[illegible] 以上の用意が済んだら、Xbox本体をXbox Live仕様にアップデート[illegible] Xboxとモデム(またはルーター)をつなぐだけ。接続方法にもよるが、基本的には難しい設定はない。困ったらXbox公式サイトをチェックしてみよう。[illegible]

1 [illegible]

ADSL、CATV[illegible]などブロードバンド接続であれば[illegible]工事費や月額費用などは[illegible]ため、[illegible]で配られている[illegible]チラシを参考[illegible]するといいだろう

2 [illegible]

Xbox Live[illegible]する人の[illegible]名義のクレジットカード。VISA、MASTER、AMERICAN EXPRESS、JCBが必要。カード[illegible]や年会費[illegible]など会社ごと、さまざまな特典が用意されている。サービス内容を比較してみよう

3 [illegible]

どちらも新規IDを取得するため、必要。ただし[illegible]新規にIDを取得する場合[illegible]スターターキットは、新規と更新の両方に使える。とりあえずXbox Liveを始めたい人は2カ月間無料カードから[illegible]という人はスターターキットから始めたほうがいい。自分にあったほうを選ぼう

[illegible]

オトクな導入方法教えます!

ここでは、ちょっとオトクなXbox Live加入方法のひとつを教えよう。まず、Xbox Live2ヵ月間無料カードを用意する。友だちから譲ってもらうというのもアリだ。ついでに、これを使って新規IDを取得し、無料期間が終わる3ヵ月目以降をXbox Liveスターターキットか Xbox Live12ヵ月更新カードを使って更新するのだ。どっちを使っても更新単位は同じ12ヵ月だが、前者にはXboxボイスコミュニケータが付属している。12ヵ月更新カードとボイスコミュニケータを別個に買うと高くつくので、スターターキットを選ぶのがベターな選択といえるだろうね。これで、スターターキットの料金でXbox Liveを1[illegible]ヵ月楽しめるのだ。



↑4月以降に発売されたXbox Live対応タイトルには2ヵ月無料カードが同梱されて[illegible]

スターターキットと2ヶ月間無料カードの両方を使う

まずは2ヵ月間無料カードを用意。外国人さんはボイスチャットが使えない人を好まない傾向がある(キックされることがある)ので、前述のとおり更新にはボイスコミュニケータ同梱のスターターキットを推奨したい。

更新方法にオススメの方法はある?

Xbox Liveは有料サービスなので、1ヵ月もしくは12ヵ月単位で更新料金を支払う。安く済ませるならXbox12ヵ月更新カードがいい。量販店で買えば値引きとポイントのぶんオトクだ。

▶ [illegible]

短期間だけ利用したいとか、とりあえず様子を見たい人向け。デフォルト設定ではコレが適用されている

▶ [illegible]

名称のとおり、12ヵ月分をまとめて払うというもの。1ヵ月更新と比較すると、約[illegible]ヵ月で同料金になるぶん、ちょっとオトク

▶ [illegible]

12ヵ月分の利用料金、ボイスコミュニケータ、ゲーム1本がセット。差額を考えると非常にオトクなパッケージといえる

▶ [illegible]

これを店頭で購入することで、12ヵ月分の利用料金を課金できる。金額的にはいちばんオトクなので、2年目以降は迷わずコレかも?

Xbox Liveユーザーが楽しめる数々のイベントを体験せよ!

マイクロソフトが、Xbox Liveユーザーだけを対象にした"限定イベント"を開催しているのを知っているかな? 限定イベントは、オンラインでゲーム大会を開催するというものから、各界の著名人をゲストに呼んで行われるものまで、その内容はさまざま。オンライン大会は"Xbox Live League"(以前の名称はXbox Live Championship)の名称で定期的に開催されており、優勝者には毎回豪華な賞品が進呈される。ファン感謝イベントは年1～2回のペースで開催されており、こちらも豪華な内容でユーザーから熱い注目を集めている。通常のイベントは誰でも参加できるものがほとんどだが、限定イベントは文字どおり"Xbox Liveユーザー"だけを対象としたプレミアムな位置付けといえる。Xbox Liveユーザーならチェックしていて当然だけど、もし知らなくて「えー、こんな内容なら俺も(私も)行きたかったなぁ」と悔しがっている人がいたら、この機会にXbox Liveユーザーになってみてはいかがかな?



↑[illegible]イベントだけ[illegible]多彩なゲストが登場。過去に登場した顔ぶれも豪華だ



↑Xbox Liveだけ、オンライン大会も頻繁に開催されているぞ。頂点を目指せ!

これまで行われたLiveユーザー限定イベント

2003年

1月5日 Xbox Live前夜祭(ゲスト 五十嵐選手、石井選手、大林素子さん、R.C.T)
2月14日 Xbox Live イエローキャブ祭り in PSO(ゲスト 山田まりやさん、ストロベ[illegible])
3月2日 Xbox Live イエローキャブ祭り inPSO Vol.2(ゲスト 山田まりやさん、maybe、R.C.T)
3月19日 Xbox Live Night 3 19(ゲスト 江頭2:50さん)
3月27日 5月28日 Xbox Live Championship「サウザンドランド」
5月9日 Xbox Live & PSO ゲスト 松村[illegible]さん)
6月2[illegible]日 Xbox Live Summer Party(ゲスト 阿部典史選手)
9月5日 Xbox Live Championship Vol.2「MotoGP URT2 Online Challenge」(ゲスト 阿部典史選手)
10月7日 小倉優子ちゃんとミッドタウンマッドネス3
10月24日 小倉優子ちゃんとPSO
10月31日 Xbox Live Championship Vol.3「ミッドタウンマッドネス3」(ゲスト 坂本ちゃん)
11月28日 Xbox Live Championship Vol.4「MotoGP URT2 Online Challenge」
12月20日 Xbox Live X'mas Party(ゲスト ボブ サップ選手)
12月26日 Xbox Live League Vol.1「Project Gotham Racing 2」

2004年

[illegible]月[illegible]日 Xbox Live League Vol.2「Project Gotham Racing 2」
2月20日 Xbox Live League Vol.3「Project Gotham Racing 2」
3月[illegible]日 Xbox Live League Vol.4「Project Gotham Racing 2」(ゲスト 古谷徹さん)
4月16日「クリムゾンスカイ High Road to Revenge」オンライン大会(ゲスト [illegible]さん、[illegible]さん)
6月9日「クリムゾンスカイ High Road to Revenge」Final Round(ゲスト 杏さゆりさん、水谷さくらさん)

Xbox Live関連商品

[illegible]



[illegible]

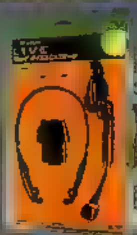


Xbox Live スターターキット MotoGP URT2 Online Challenge 同梱版

[illegible]



[illegible]



[illegible]

[illegible]
未成年だからクレジットカードが作れない。だからXbox Liveができないよ!…という声をよく耳にする。家族のカードでもオーケーなので、お父さんやお母さんに相談してみよう。月額利用料などをキチンと説明すれば、いちがいに「ダメ」とは言わないはず。お父さんといっしょに遊べば、コミュニケーションも取れて一石二鳥?

Xbox Live 最新話題作をチェック!!

[illegible]が予定されているXbox Live対応タイトルの中から、話題作をいくつか紹介しよう! ちなみに「ファントムダスト」などは今号のほかのページで紹介しているからそっちを見てくれ!

シリーズ2タイトルをカップリング! まさに究極のボリューム!

DEAD OR ALIVE Ultimate

	デッドオアアライブアルティメット		対戦格闘
	テクモ		Team NINJA
	今秋発売予定		9240円(税込予価)
	HDTV、6.1ch		[illegible]
	[illegible]		未定
	未定		—



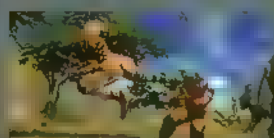


人気の対戦格闘ゲーム「DOA」と「DOA2」の2タイトルをカップリングしてさまざまな新要素を追加した、まさに集大成ともいえるシリーズ最新作。とくに「DOA2」は最新グラフィックで完璧なまでにリファインされている。ファンならずともモデリングの[illegible]まで[illegible]注目といったところ。Xboxのパワーをいかんなく発揮した[illegible]グラフィックスは[illegible]マニアを[illegible]させるはず。「DOA」シリーズの特徴でもある美麗かつバラエティーに富んだコスチュームやステージは、歴代シリーズのなかでも過去最高のボリュームで収録される予定。Xbox Liveへの対応は、オンライン対戦、勝ち抜き戦、トーナメント戦、ランキングなど、[illegible]にふさわしい内容が[illegible]



▶オンライン対戦も充実!充実のオンライン対戦





よりハード&ヘヴィになって甦ったシリーズ最新作!

GUNGRIFFON最新作

	ガングリフォン		アクションシューティング
	テクモ		ゲームアーツ
	今冬発売予定		未定
	未定		[illegible]
	[illegible]		未定
	未定		—

根強いファンを持つゲームアーツのアクションシューティング「ガングリフォン」シリーズの最新作が登場。ゲームの舞台は、資源が底をつき荒廃した架空の2024年。プレイヤーは装甲歩行兵器(AWGS)に搭乗し、[illegible]各地で行われる作戦に参加する。重厚かつ繊細なメカ描写が、戦場での激しい戦いを予感させる。前作までのコックピット視点にくわえて後方視点も選択可能になるなど、細かい部分でもさまざまな改良が施されるようだ。




傑作アクションシューティングがXboxで大復活!




▶オンラインで共同作戦!



Forza Motorsport

	フォルツァ モータースポーツ		レーシングシミュレーター
	マイクロソフト		マイクロソフト
	2004年末発売予定		未定
	HDTV, 5.1ch		
	未定		—

racing

本格シミュレーション レーシングが登場！

独自の物理エンジンでリアルさを徹底追求したドライビングシミュレーター。車体に映りこむ風景はもちろん、走行性能や挙動にいたるまで、すべてが至高の域まで作りこまれている。登場車種は600台以上……を制御モノの一体だ。

▶16人同時オンラインプレイが可能！





SNK vs. CAPCOM SVC CHAOS

	エスエヌケイバーサスカプコン エスブイシーカオス		対戦格闘
	SNKプレイモア		SNKプレイモア
	9月22日発売予定		5040円［税込］
	未定		
	未定		
	未定		—

action

間合い、駆け引き……オンライン対戦が熱い！

ゲームセンターで稼動中の人気対戦格闘ゲーム。SNKとカプコンの人気キャラが多数登場。Xbox版は、最初から選択可能なキャラクターがアーケード版よりも増えている。通常対戦、サバイバル、キャラ……など各種のモード搭載。



▶ライバルはXbox Liveにいる！



あの傑作アーケードタイトルがXbox Liveで遊べる！

スパイクアウト バトルストリート

	スパイクアウト バトルストリート		オンラインアクションバトル
	セガ		アミューズメントヴィジョン
	未定		未定
	未定		25
	未定		未定
	未定		—

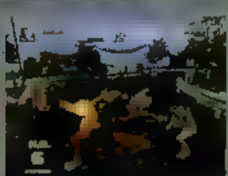
action



シリーズ発表以来、なかなか続作が発表されなかった『スパイクアウト』最新作がついに登場。広大なマップを舞台に、4人のキャラクターでチームを組み、全方面から襲いかかる敵を片っ端からなぎ倒していくという爽快感あふれる内容が特徴だ。プレイヤーを待ち受けるのはなんと1000人以上の敵キャラクター……どこに隠れているかわからない敵対チーム「チーム・インフェルノ」を撃破して、血で血を洗う抗争に終止符を打つのがゲームの目的。ゲームセンターでの稼動開始から早くも8年が経過。あのころの興奮が忘れられない『スパイク』好きなら、こいつをチェックするしかない!って感じだ。

▶オンラインで協力プレイも！





▶プレイヤーキャラは12人





Xbox Live対応タイトル オールカタログ

2003年1月〜2004年6月

6月30日現在で発売中のXbox Live対応タイトルを、本欄で一挙に掲載！

CAPCOM VS. SNK 2 EO



■カプコン ■対戦格闘
■5040円(税込)
■2003年1月16日発売

総勢40人のキャラクターでオンライン対戦！
カプコンとSNKの人気キャラクターが激突する、2D対戦格闘ゲームの魅力を詰め込んだ作品。簡単操作で技が出せるEO ISMを搭載している。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2



■セガ ■RPG
■スターターキット同梱
■2003年1月16日発売

ボイチャで会話しながら仲間といっしょに冒険しよう
アクション性の高いオンラインRPG。ボイスチャットで仲間と会話しながらのプレイが非常に楽しい。オフラインでもマルチプレイが可能だ。

新規クエストを定期配信

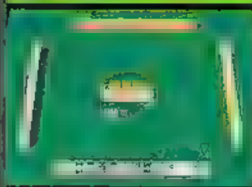
Whacked! ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ



■マイクロソフト ■パーティーアクション
■5040円(税込)
■2003年1月16日発売

ファンキーなキャラでドタバタ対戦
オンライン対戦に重点を置いたアクションゲーム。羊やアヒルなど、ファンキーな武器で敵をやっつけていく。外見はコミカルだが戦略性は高い。

頭脳対戦ライブ



■マイクロソフト ■テーブル
■スターターキット同梱
■2003年1月16日発売

4つの定番テーブルゲームが遊べちゃう
麻雀、将棋、将棋、リバーシの計4タイトルがプレイできる。ボイスチャットしながらのマッタリ対戦がいい感じ。オンラインで遊べる。

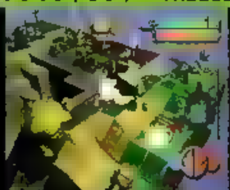
マズル フラッシュ



■ビクターインタラクティブソフトウェア
■タクティカルアクション
■7140円(税込) ■2003年2月27日発売

ミッションクリア型のコンバットアクションゲーム。武装テロ集団を殲滅させるのがゲームの目的。オンラインモードはチーム戦がじつに熱い。

サウザンドランド Thousand Land



■フロム・ソフトウェア
■フィールド育成ストラテジー
■7140円(税込) ■2003年3月20日発売

自慢の箱(マップ)を披露する楽しさ
ユニットを操作してフィールドを育成したら対戦。獲得した賞金でマップをカスタマイズしていくという、一風変わったストラテジーゲーム。

マップ

メックアサルト



■マイクロソフト ■バトルメカアクション
■7140円(税込)
■2003年6月12日発売

最大8体でオンライン対戦が楽しめる
巨大ロボット「バトルメック」を操作して戦うアクションゲーム。メックごとに異なる性能や特徴を把握するのがコツ。チームプレイが楽しい。

マップやメックなど

MotoGP URT2 Online Challenge



■マイクロソフト ■バイクレーシング
■7140円(税込)
■2003年7月17日発売

オン・オフともに爽快な疾走感が味わえる！
リアルな走りが楽しめるバイクレースゲーム。ユーザーから高い評価を受ける操作性と対戦の楽しさは、レースゲームファンなら必見だ。

ミッドタウンマッドネス3

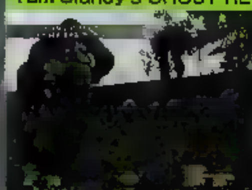


■マイクロソフト
■箱庭型アクションレーシング
■7140円(税込) ■2003年8月7日発売

レース以外にも多彩なオンライン専用モードを搭載
パリとワシントンDCの2大都市を舞台にしたレースゲーム。どちらかというとアクション性に重点が置かれており、多人数で遊ぶと楽しい。

トラック(コース)、クルマ

Tom Clancy's GHOST RECON



■マイクロソフト ■ミリタリーアクション
■7140円(税込)
■2003年8月25日発売

リアルなオンラインの戦場は最大16人が参加可能
グリーンベレー小隊員として、部隊を指揮しながら戦うアクション性の高いFPS。戦略面における自由度が高く、さまざまな戦術が楽しめる。

ブルートフォース



■マイクロソフト
■シューティングアクション
■7140円(税込) ■2003年10月9日発売

4人の戦士に息吹を吹き込みチームでトコトン戦い抜こう
状況やステージごとに、それぞれ能力が異なる4人のキャラを使い分けながら戦うアクションシューティング。協力プレイは最も熱いもののひとつ。

マップ、キャンペーン

NFL Fever 2004



■マイクロソフト
■アメリカンプロフットボール
■5040円(税込) ■2003年10月23日発売

戦術と知恵の限りを尽くしてゲームを支配せよ
人気シリーズの3作目。初心者向けのトレーニング、チーム育成、トレード、攻撃や守備戦術、パス方法、コーチなど充実したモードを搭載。

選手データ

Outlaw Volleyball



■Mercom ■バレーボール
■5040円(税込)
■2003年10月23日発売

ボールだけじゃなく相手も直接叩けます
ビーチ、基地などマルチなステージで展開。肝心のバレーで勝てなければ、相手を直接ぶちのめすことも可能という過激な作品。

新キャラクター

Project Gotham Racing 2



■マイクロソフト
■スタイリッシュレーシング
■7140円(税込) ■2003年11月20日発売

超ハイエンドなグラフィックで興奮度アップ
単純に速さだけでなく、テクニックやスタイルも評価されるレースゲーム。美しいグラフィックと操作性で、いまなお人気の高い作品のひとつ。

コース、クルマ

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル



■ユービーアイソフト ■ステルスアクション
■7140円(税込)
■2003年11月27日発売

潜入ミッションと重厚なストーリーを体験せよ！
敵地に潜入して、さまざまなミッションをクリアしていくステルスアクションゲーム。潜入、破壊工作など多彩なミッションが楽しめる。

シナリオ

Return to Castle Wolfenstein Tides of War



■Activision ■3Dシューティング
■5040円(税込)
■2003年12月25日発売

FPSの元祖をオンライン対戦でリメイク
ナチスドイツを相手に戦うFPS。マルチプレイでは攻撃と守備側に分かれて対戦。工兵、衛生兵など役割を活かした連携するのがポイント。

マップ

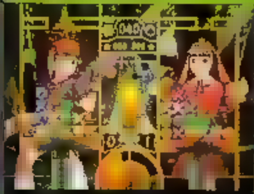
segaGT Online



■セガ
■ドライビングカーライフシミュレーション
■7329円(税込) ■2003年12月25日発売

クルマをコレクションしていく快感
ただ単にレースをするだけではなく、"車"とともに生きるカーライフにスポットがあてられているのが特徴。

クルマ、パーツ

ふらすふらむ2


[illegible]

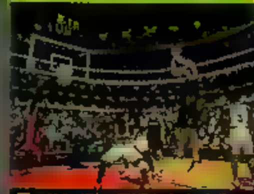
■TAKUYO ■対戦てんびんパズル
■7140円(税込)
■2004年1月15日発売

HUNTER The Reckoning REDEEMER


[illegible]

■Vivendi Universal Games
■3Dアクションシューティング
■5040円(税込) ■2004年1月22日発売

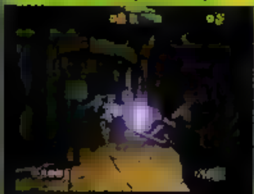
コスチュームセット

NBA Inside Drive 2004


[illegible]

■マイクロソフト ■NBAバスケットボール
■5040円(税込)
■2004年1月22日発売

選手データ

Unreal Championship


[illegible]

■Atari ■3Dシューティング
■5040円(税込)
■2004年1月22日発売

マップ

auto modellista U.S.-tuned


[illegible]

■カプコン ■レースゲーム
■5040円(税込)
■2004年1月29日発売

鉄騎大戦


[illegible]

■カプコン ■戦争 ■8190円(税込)
(専用コントローラー同梱版:20790円(税込)) ■2004年2月26日発売

天空 Tenku 2


[illegible]

■マイクロソフト
■パーフェクトスノーボーディング
■7140円(税込) ■2004年2月26日発売

コース

NINJA GAIDEN


[illegible]

■テクモ ■アクションアドベンチャー
■8190円(税込)
■2004年3月11日発売

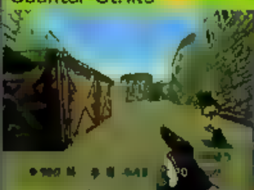
ランキング用コンテンツ

Tom Clancy's GHOST RECON Island Thunder


[illegible]

■マイクロソフト ■ミリタリーアクション
■5040円(税込)
■2004年3月11日発売

マップ、ミッション

Counter-Strike


[illegible]

■マイクロソフト
■3Dアクションシューティング
■5040円(税込) ■2004年3月18日発売

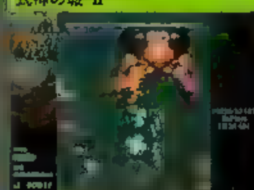
マップ

Links 2004


[illegible]

■マイクロソフト ■ゴルフ
■5040円(税込)
■2004年3月25日発売

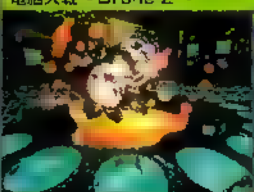
コース

式神の城 II


[illegible]

■キッズステーション
■3D横スクロールシューティング
■5040円(税込) ■2004年4月15日発売

イラストギャラリー

電脳大戦 ~Drone Z~


[illegible]

■メトロ・スリーディジャパン
■サイバーアクションアドベンチャー
■6090円(税込) ■2004年4月22日発売

内容未定

GUILTY GEAR XX # RELOAD


[illegible]

■サミー ■対戦格闘
■6040円(税込)
■2004年4月29日発売

クリムゾンスカイ High Road to Revenge


[illegible]

■マイクロソフト ■フライトコンバット
■7140円(税込)
■2004年5月20日発売

機体、マップ、ゲームルール

天誅 参 -回帰ノ章-


[illegible]

■フロム・ソフトウェア ■忍者アクション
■7140円(税込)
■2004年5月27日発売

ラリースポーツ チャレンジ 2


[illegible]

■マイクロソフト ■ラリーレーシング
■7140円(税込)
■2004年6月10日発売

内容未定

メタルスラッグ 3


[illegible]

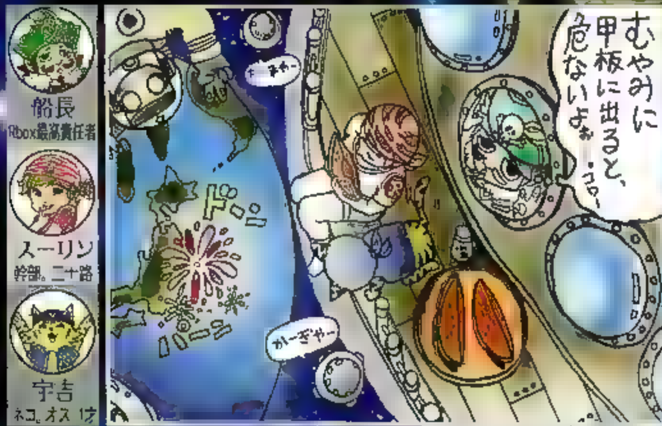
■SNKプレイモア
■アクションシューティング
■5040円(税込) ■2004年6月24日発売

[illegible]

読者投稿コーナー

Rbox

花火とかけまして……考えるのも面倒な暑い日々の始まりですね。開放的でイベントも多い夏休みシーズンは、統計的にふだんROMってる方がつい投稿してしまう、誘惑の季節なんですよ。楽しみにしてます。



レターコロニー

打ち上げ花火の横に、いつまでも消えない光が見えたらそれは彼ら。日本の夏を満喫中の3人組が送る、おたよりコーナー。

海水浴、花火大会、昆虫採集、そして一日中ゲーム　(船)

船長のアタマはすでに"夏休みの予定"で一杯になっているので、無視して先に進めるニャ(宇)

学生でも会社員でもない私らには夏休みなんてないんだけどね(ス)

●様づけとはいえ名前を呼ぶのは馴れ馴れしいので、個人的に「ペ様」と呼んでいます。

埼玉県　バルブヘッド

何のことかと思ったら、冬のソナタのアノ御方のことね(ス)

「どこのドナタ?」なんてニャ(宇)

我輩はもっと馴れ馴れしく「シュンちゃん」て呼んでるぞ(船)

●ふと思ったのですが、本誌に掲載されることは豪華懸賞に当選することと同じ確率のような気がします。どうなんでしょう?　山口県　央倫

少なくともRboxはネタ重視だから、がんばり次第では宝くじの6等の当選率並みに掲載されるぞ(船)

まだ投稿したことがない人も、運とウデを試すつもりで、どんどん送ってほしいんだニャ(宇)

●おばあちゃんの家に行くと、必ずといっていい確率で、賞味期限が切れた食べ物をごはんの中にまぜています。食べたら死ぬんじゃないかと思うものもたまにあります。「変なものをまぜないで」と言っても、懲りずにまぜます。誰か、ウチのおばあちゃんを説得して、安心してごはんを食べられるようにしてください!

新潟県　COM

出してほしくない具材に、あらかじめ「まぜるな危険」のハリ紙を貼っておくとか・・(ス)

おばあちゃんもそれいっしょに食べてるのか?　"免疫用"だと思って、チャレンジ!　ニャ(宇)

●7月号付録のかすみのポップスタンドは、部屋に置いておくと友人や妹から「変態」「オタク」とか言われそうだし、置かなかったら何かをソンした気分になるので、押入れの中に飾って毎日拝んでから学校に行ってます。　福岡県　ブロッコ党

好きなものは好きだからしょうがない、それでいいじゃないか(船)

十代前半かぁ。この時期に何を大切にするかで、その後の道がけっこう変わってくるもんなのよ(ス)

●もう夏ですが、3年まえぐらいから胸毛というものが生えてきて、裸になることが恥ずかしくなりました。処理するべきでしょうか?　このままでいいのでしょうか?

栃木県　闇色コヨーテ

う～ん、あんまり気にすることないんじゃないかニャ～(宇)

――宇吉が言っても説得力ないわ!

ま、胸毛がカッコよく見える肉体を作るというのもひとつのテだな(船)

――昔はつけ胸毛の人もいたらしいし。男らしくていいんじゃない?(ス)

●高校2年生になったので進学や将来のことを考えなくてはいけないのですが、はっきり言ってとても難しいです。もしよろしければアドバイスしてください。宮城県　エクボク

よーし、さしあたって来年は、高校3年生になるといいぞ!(船)

(無視)将来何が役に立つか本当にわからないもんだから、少しでも興味がわいたことは、学校の勉強とは別に取り組んでみるといいわ(ス)

●突然レディーにこんなこと聞くのは失礼ですが、スーリンさん、年サバ読んでません?　昨年のファミ通Xboxでは"32才厄年"だったのに、いまは"三十路"になってますよ。もしかして宇宙にいると若返るんですか?　茨城県　黒々ごましお

そうよ、私は宇宙の果てで、生命の神秘の秘密を手に入れたの。何か文句ある?(ス)

ここでツッコミを入れるのは適切ではない気がするニャ(宇)

●HELP!　この雑誌にしか彼との接点がないので、伝言をお願いします「エセカンさん。携帯電話が壊れて、君のメールアドレスがわからなくなってしまった。本当にすまない・・・。もし秋葉原で会ったら、声をかけてくださいな。「DOAアルティメット」の発売日には出没しているから」　神奈川県　北井佑樹

ム、おたよりコーナーを伝言板代わりにするとはいい度胸だな(船)

――でも載せるんニャね(宇)

――せっぱ詰まってる感じがしたからな。無事再会できるといいが(船)

●たまにXbox Liveで遊んでいます。ボイスチャットをしてみたいけど、女だと相手にひかれそうで、一度もマイクを使ったことがない……。

宮城県　ゆき

――あら、もったいない。Xboxユーザーどうし、Liveの中くらいは屈託なくいこうじゃないの(ス)

――オイラ、ネコだけど、Liveでまだひかれたことはないニャ(宇)

●先日気がついたのですが、ファミ通Xbox 4月号。何かチョット小さい。なぜか縦が短い。創刊号からキレイに並べてあるのですが、明らかにこの号だけ凹んでる。コレって私が持っている本だけでしょうか?

茨城県　雪泣手

――まさかそんなことあるわけって、ホントだニャ!!(宇)

ファミ通Xboxが"4月危機"を乗り切った証なのだよ(船)

また適当なこと言って。製本工程のミスだと思うけど・・(ス)

●実家に住んでいる弟が結婚するそうです。昔はゲーム対戦で負けるとすぐ泣いていた弟が、立派になったもんです。　東京都　蝶子

お兄さんの方はまだ結婚してないみたいね。何となく(ス)

人生の対戦で負けて泣かないよう、がんばれよ!(船)

励ましてるようだけど、かなり失礼なこと言ってるニャ(宇)

スーリンが選ぶ 今月のNo.1シビリアン!

●先日、僕の17歳の誕生日でした。そこで後輩に「なんかおごれ～」と冗談のつもりで言ったら、部活終了後、その後輩が大声で「先輩が今日誕生日だって―!!」と叫んでしまいました。おかげで先生、先輩、後輩全員からHAPPY BIRTHDAYコールが―。恥ずかしかったけど、正直かなりうれしかった

広島県　モケスプリング

お祝いしてくれる人がいるって、とてもステキなことよね。モケスプくんも、これからは同じうれしさをまわりの人たちに与えてあげてね(ス)

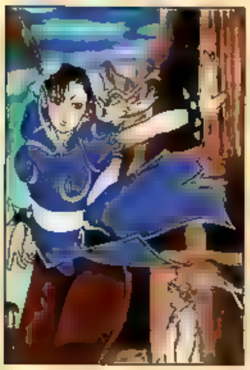
何でも言ってみるもんだよな。え～、7月末には我輩の誕　(船)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算! ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈!【優勝:記念トロフィー+副賞(a:Xbox本体+ソフト3本、b:5.1chヘッドホン、c:編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ))、【2位:記念盾+ソフト2本】、【3位:記念盾+ソフト1本】●さらに全員プレゼントも!【6000ポイント達成:ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成:お好みソフト1本】 ※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

お気に入りのXboxゲーム、絵になるキャラをアナタ色に染め上げよう。描き上げるとすがすがしい気持ちになるぞ(船)



大阪府　MAZU
背景に溶け込んでいる陰がどことなく寂しげだニャ。MAZUしクン何かあったのかニャ(宇)



東京都　三橋はつみ
「天誅 参」すっかりハマってるようだね。それにしても、はつみクンは絵柄が豊富だな(船)

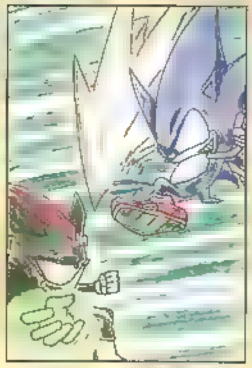


今月の一等星

京都府　軟弱者
カプコンキャラ大集合の対戦格闘の楽しげ(?)な雰囲気が出てるぞ！　背景の荒廃したビル群は、シンプルなタッチでうまくそれっぽさを出しているな(船)

ここがポイント！





愛知県　aJ
やっぱりヒーローどうしの対決は絵になるニャ。スピード感もあっていいかんじだニャ(宇)



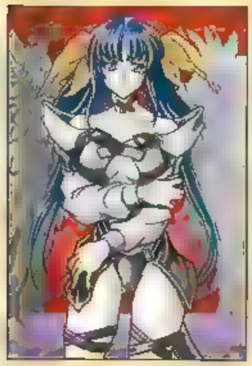
福岡県　走る棺桶
「クリムゾンスカイ」ね。能天気ヤンキー、ネイサン・ザノカレーの笑顔がまぶしすぎるわ(ス)



新潟県　JIRO
「GTA」の"何でもできる愉快なゲーム"とは異なる側面がひしひしと伝わってくるぞ(船)



栃木県　雅月
祝・「戦国無双」のXbox版、発売されたら、前田慶次でさんざんかぶきまくってね(ス)



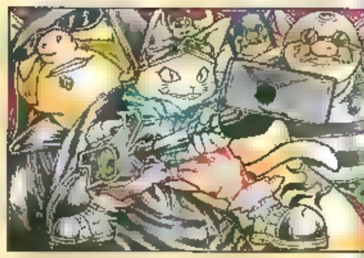
東京都　Dr ひろい
ディズィからミリアに乗り換えたというひろいさん。理由はやっぱり、コスチュームか(船)



福岡県　GNA
こりゃまたすごい描き込みのドラゴンだニャ。描いてるときって"無心"になるのかニャ?(宇)



兵庫県　桂月すいか
杉サマも爽っ青の流し目をキメる呉葉。葉っぱを含めた背景の処理がオシャレね(ス)



京都府　HRS
またしても載せてしまった・　。HRSさんの特等席となった横向きイラストスペースに対抗できる投稿者募集！(笑)(船)

川柳流星群
ブリンクス　ゴミを出すのを　忘れた　大阪府　シャーミアン
●この字足らず感　なぜかちょっと気持ちいいわ(ス)

Xboxユーザーズサテライト

Xboxユーザーのプチ意識調査コーナー！　今回のテーマは「2D美女と3D美女、好きなのはどっち？」だニャ(宇)

ずばり2D美女！　ポリゴン美女は顔の感情表現が発展途上。無表情に近いため、感情移入しにくい。
滋賀県　米騒動

僕はPCエンジン版「ときめきメモリアル」の大ファンでした　そのときの印象が強く、いまでも2D美女のほうが好きです。大阪府　北野正幸

2D派です。3D美女はまだ慣れてないせいなのか、わりとすぐお腹いっぱいになっちゃうけど、2Dは飽きがこない。　神奈川県　ミノチラ。

だんぜん3Dです。2Dも悪くはないんですが、細かな顔の表情やシャープな動きを表現するには、3Dのほうがいいと思います。　北海道　れーよん

3D美女のほうがいいかな～と思う。美女ではなく「かわいい」だったら2Dのほうがいいかも！
神奈川県　御津のおっさん！

3Dキャラは細かい仕草がよい。2Dキャラは動かないぶん想像の余地があってよい。結論。かわいいものはかわいい　東京都　ATUSI

総評
絵としてのきれいさを求める人は2D、存在感を重視する人は3D……と、思いのほかハッキリと好みが分かれたニャ。どっちにも特有のよさがあるので、これからもうまく両立していってほしいもんだニャ。次回のテーマは少し趣向を変えて「ゲームは実際の恋愛の障害になる？」だニャ。(宇)

募集中コーナーご案内
●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！ のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●宇宙最強トーナメント：Xboxのキャラどうしの壮絶なロゲンカ、勝ちセリフを考えよう！●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！(500ポイント進呈)

川柳流星群
読まぬなら 送ってしまえ サポセンに
福島県 印度楊
●本体ドライブの調子が悪かったら、サポートセンターに相談ニャ(宇)

宇宙最強トーナメント

ルール不明のXboxゲームキャラどうしのバトルで勝ち残ったキャラが、敗者に向かって痛烈なひと言を！

WINNER
このカメラ100万画素だからね。誰でもくっきりよ。
広島県 モケスプリング
●写メールで済まそうとする若者が多いなか、見上げたカメラマン魂だわ(ス)

WINNER
鹿児島県 凛々
LOSER
●なぜかカメラ目線でナレーション風。狙いがまったく読めないニャ(宇)

WINNER
もっと笑いなさい!!!
大阪府 EX
LOSER
●あきらかに戦意喪失フェイスの敗者に笑顔を強要。鬼の中の鬼ね(ス)

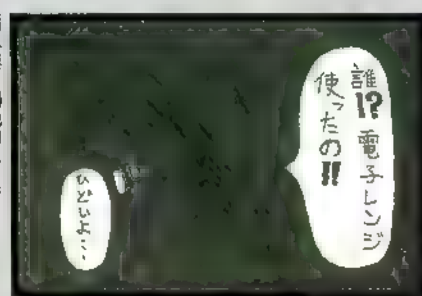
WINNER
猫じゃらしの別名は『えのころぐさ』なんだからっ！
神奈川県 ミノチラ。
LOSER
●亜人も唖然のうんちくメッセージ。負けてひとつ賢くなった？(船)

対戦結果(大戦の結果)
LOSER VS WINNER
Dr. Seuss' The Cat In The Hat

4コママンガの4コマ目だけを募集する、未知との遭遇系マンガコーナーだニャ(宇)



大阪府 EX
いろいろあった末、収まるべきところ(?)に収まったAPOちゃん(ス)



栃木県 鉛色コヨーテ
"電源落ち"をオチに持ってくるとは考えたな。絵も省エネたし(船)

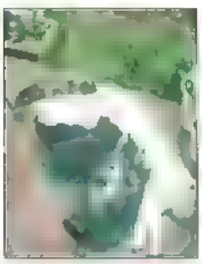


愛媛県 猿飛サスケ
ビルに斬られている"N"さんの素性がすごく気になるニャ。(宇)

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

今回は「油断しきっている動物の姿」特集。ペット雑誌みたいね！(ス)


佐賀県 DOAファン
「もうどうにでもしてください」って感じの表情と手がステキ。まさに主人にしか見せない醜態ね(ス)


千葉県 ハニーboy
相当な数の子供たちがくっついてるの、わかるかニャ。お母さん、体が伸びきってますニャ～(宇)


北海道 デールテール
ふだんは忠犬でも、大アクビしているときだけはノンキ者に見えるから不思議なんだよニャ(宇)


高知県 GAMES BOND
おいおい、ネコって、いつでも逃げ出せるよう警戒している用心深い動物じゃなかったのか？(船)

●次回の推奨ネタは です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報

■ラリースポーツチャレンジ2
ほかのプレイヤーのコドライバーになっていろいろ口出しできるパッチを配信。
愛知県 健康せいふん
■ヒットマン2
追加ミッション「悪徳政治家の年金未納をあばけ！」のダウンロード開始。
高知県 GAMES BOND
■DEAD OR ALIVE Ultimate
ファッションチェックの毎回コメントを随時配信。
栃木県 鉛色コヨーテ
■鉄騎大戦
第5クールでは、VTによる体育祭「50000×5m走」を予定しています。
愛知県
■クリムゾンスカイ
新機体「鳥人間コンテスト第1回優勝モデル」を配信。
福井県 横山利晃

航海日誌 スーリンの巻

前回に引き続き今回も私が……って、あら、違いに気づいたかしら？ ここの私のイラストは、熊本県のユタボンさんが新コーナー提案用のハガキに書いてくれたものを載せちゃいました。「ゲームのシステム、武器、アイテムetcを読者が考えるコーナー「こんなゲーム作って♥」を作ってください」とのことで、参考にさせていただきます！ あと、ユタボンさんには500ポイントあげますね。

reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！
※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

クリムゾンスカイ: High Road to Revenge（ハイ ロード トゥ リベンジ）

クロスレビュー平均点　8.8点

90点

簡単操作で誰もが空賊になれるヤンチャな飛びゲー。交戦中でも修理や乗り換え、銃座への移動ができ、かつてないほど自由に空中戦へ"参加"することができる。ロックオン→ミサイルのくり返しにウンザリのパイロットはぜひプレイを。追いつ追われつの興奮が蘇ってくるはず。

福岡県　走る柑橘　プレイ時間……12時間

古きよき冒険映画のような世界を、空想のプロペラ機で飛び回る。これだけで十分楽しい♪　追尾ミサイルの性能に甘さはあるものの、それを補って余りある爽快感はXboxユーザーなら体験すべき。機体のカスタマイズ要素をつけてほしかった点だけが残念だが、それ以外は満足。

東京都　ATUSI　プレイ時間……8時間

天誅 参 ～回帰ノ章～

クロスレビュー平均点　7.5点

70点

背後からそっと忍びより、ムダのない殺陣で一撃必殺！　緊張と緩和のテンポが絶妙な"忍殺"は文句なく気持ちいい。リスタート機能など、地味ながらPS2版より数倍遊びやすくなった変更点もうれしいところ。ただ、肝心のグラフィックがXbox的には物足りないレベル。これはツラい。

東京都　我王　プレイ時間……16時間

PS2版経験者として、おもにXboxのパワーを活かした映像面の強化に期待したが、いまいち進化が感じられず残念。Liveでのマルチプレイもおまけ程度の内容で、ルールなども少なく、何度も遊ぶ気にはなれない。シリーズ未経験者なら、平均以上に楽しめるとは思うが……。

東京都　アナザーワールド　プレイ時間……12時間

電脳大戦～DroneZ～（ドロンジー）

クロスレビュー平均点　6.5点

80点

点在する足場を進む一風変わったゲーム性に、独特のグラフィックと音楽がうまくマッチして、不思議な世界を作り出している。仕掛けが豊富で、いい意味で悩ませてくれる場面も多い。やり込み要素もあり、攻略のしがいもあるのだが、終盤は難しすぎるかも。何度も投げ出しかけた。

京都府　田辺公一　プレイ時間……20時間

ラリースポーツ チャレンジ2

クロスレビュー平均点　8.5点

89点

前作の正統進化。至極のグラフィックで描かれる大自然の中をダイナミックに走破する気持ちよさは、まさにハイスペックなXboxでならではの爽快感。"ラリー"というテーマに足踏みせず、多くの人に体験してほしい作品です。あとはミニゲームなど、もう少し遊びに幅があれば満点！

東京都　たなっち　プレイ時間……16時間

Tony Hawk's Underground（トニー・ホークス アンダーグラウンド）

クロスレビュー平均点　7.3点

65点

アメリカの街中で、気ままにトリック出しつつスケボー三昧。だがもっともハマったのは異常なまでに細かく作れるキャラエディット。友人に似せた主人公が、アメリカンキッズに交じってペラペラ英語で話すのを見たときは爆笑。セリフは英語なので話はほとんどワカリマセーン。

神奈川県　いっすぃー　プレイ時間……16時間

ギルティギア イグゼクス #リロード

クロスレビュー平均点　7.3点

83点

さまざまな2D格闘ゲームのシステムが融合した、完成度の高い作品。カッコイイキャラと変なキャラの共存が魅力的なのに加え、キャラによって専用ゲージがあるなど、戦法もガラリと変わっておもしろい。ただ、ミッションモードの高難度は初心者を突き放した感じで、そこだけが残念。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……10時間

Counter-Strike（カウンターストライク）

クロスレビュー平均点　8.0点

90点

さすがはPCで一番人気のFPS！　攻防に分かれてのオンライン対戦は『ゴーストリコン』の緊張感と『HALO』のワクワクを併せ持つすばらしいデキ。「ボイスチャットはこのためにあった」と言えるくらい役に立つ。Xboxだけの要素も至るところに見え、PC版を持っている人も買い！

広島県　Vaith　プレイ時間……20時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&PN）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

はちみつガーデン

その26.あトク生活　デウスエクスインビジブル・ウォ　瞬



www.coconuts-island.com

Rbox XXX ポイントランキング

6月30日現在（総集計まであと9号）

1	元気娘	神奈川県	4600p
2	MAZU	大阪府	4000p
	GAMES BOND	高知県	4000p
4	三橋はつみ	東京都	3800p
	走る柑橘	福岡県	3800p
6	G.N.A	福岡県	3300p
7	闇色コヨーテ	栃木県	3100p
8	ATUSI	東京都	2500p
9	ej	愛知県	2400p
10	デールテール	北海道	2200p
	やおま	愛知県	2200p
12	HRS	京都府	2100p
	睦月すいか	兵庫県	2100p
14	米語論	岐阜県	2000p
	鶺泣亭	高知県	2000p
16	サファイア	大阪府	1800p
	ブロッコ鬼	福岡県	1800p
18	Dr.ひろい	東京都	1600p
19	燐子	東京都	1500p
	央備	山口県	1500p
	北野正泰	大阪府	1500p
	蛇的堂	京都府	1500p

川柳流星群

新曲をレンタルしては本体に　秋田県　ベルド

●その調子でXboxをジュークボックス化するのだ（船）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

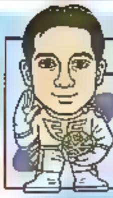
次号の締切は7月10日（土）必着です

募集中コーナーご案内

●人類からのメッセージ漫画：人類史上画期的な、4コママンガの4コマ目のみ募集！　「オチた」と思わせる珠玉のコマを送ってね。ハガキ横サイズで！●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

Les infos chaudes du Xbox N27 フランス発Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)
今コンピクニックで花粉症が再発。以来、仮面ライダーみたいに目が腫れて2日間テレビもゲームもできなかったフランスのゲームライター。

TITLE 「ええ～、ショックぅ～！」(しんちゃんの声マネで)

先週、俺ら西洋の野蛮人どもにもっとも期待されてるゲームのひとつを紹介した……ってことを思い出すだけで、心が残酷な運命の糸に縛られて泣きたくなる。そう。あの日はふつうの朝だった(注：あのときの、あのショックの大きさを大好きな読者のキミに伝えるため、ここからはブラック小説風にお送りします)。目覚まし時計が8時ごろ鳴ったが起きられなかった。朝の3時までMSNで見知らぬ姉さんとHっぽいチャットをしつつ、生産終了のアメリカおもちゃや安いクリエをオークションで捜していたので疲れていた。でも、フランスーの出版社に新設されたコミック部の部長になってからは、遅く起きても問題はない。"権利"や"契約"って言葉を頭の中に浮かべながら二度寝を開始。モトカノがレズになったって変な夢を見て、9時半ごろ起きた。出社。地下鉄のワゴンに座り、パリ中を走りながらアーモンド・クロワッサンを食べ、ブリっ子な出版社に勧められたわけのわからない少女マンガを読む。イヤな夢のせいなのかわからないが、今朝はグレ　な気分だ。仕事場に着き、やさしい秘書のペリーヌちゃんが郵便で届いたマンガを持って来てくれたそのとき、携帯電話が鳴った。着メロはメガドライブ用『サンダーフォースⅢ』のボス面の曲。それは、ゲーム関係の仕事の電話ってことだ。いっしょに「Gamekult」というフランス語のゲームサイトをやっている、"ぷよ"ってペンネームの日本ゲーム好きのゲームライターからだった。

「TFLO、見た？」

「見てないけど、何？ また発売日延期かぁ？」と、半分話を聞いていないような口調でのん気に答える。

「マッハ逆だ！ 発売日が決まったの！」

そのとき、ペリーヌちゃんが何か言ってくれたが聞こえなかった。

「何？ もう、何言ってんの、ファミ通Xの友人だって何も……」と言い返そうとしたら、

「いい？ よく聞け！ TFLOが、原因は何かわかんないけどキャンセルされたんだよ！ 掲示板じゃ大パニック！ 読者はXboxを壊すとか言ってる！ おいおい、聞いてるのか？」

あいつの言葉が耳の中に忍び込んで、静かに脳までたどり着き、0.01秒にセットした時限爆弾を取りつけ、反対側の耳から、ロシアの冬の夜に銃でおどされた狼のように逃げ出した。爆弾が爆発。俺の頭脳も爆発。理想、希望、夢、それも全部爆発。事の大きさがわからないペリーヌちゃんに向かって、「あとは頼むぜ、ベイベー」って言い捨てて、出た。セーヌ川の側を歩いて、子どもに泳ぎを教えている鴨たちにパンを投げながら思考した。あの好きなゲームのことを。キミは、愛しいのにつき合えない女のようにオレの人生に入り、出ていってしまった。もう二度と会えない、あのプレイ画面。あのきれいで、でもかわいらしかったグラフィック。「どこに消えちまったんだよ～！」って叫んだ。「あの自分そっくりの顔が作れる機能や、完全Live対応機能はどこにいいいいい！」。側にいた日本人観光客たちが見ていることに気づき、恥ずかしくなって止めた。20代の子が、隣りにいるカメラを持ったオタクっぽい連れに向かって「何？ 横のフランス人、バカじゃない？」。

その日、セーヌの風は冷たかった。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章



東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/

Lecture：12 "ゲーム脳の恐怖"の恐怖

かつて"ゲーム脳"という言葉がマスコミを騒がせた。一時期に比べると、最近はこの言葉をあまり聞かなくなった。しかし、小学校に入学した新入生に対して、テレビゲームで遊びすぎるとゲーム脳になってしまうよ、と先生が注意をする学校も少なくない。"ゲーム脳"の言説は静かに広がっているのだ。

"ゲーム脳"という言葉を発明したのは、2002年に『ゲーム脳の恐怖』(生活人新書036、NHK出版)を書いた日本大学の森昭雄教授である。森氏によれば、テレビゲームを長時間プレイした人間の前頭前野に発生する脳波の形状が、痴呆症の患者の脳波と酷似しており危険だという。森氏は、そのような脳を"ゲーム脳"と名付けた。そして、子どもたちはテレビゲームをやめて身体を動かして遊ばなければならないと主張している。

この森氏の説は、マスコミによって扇動的に伝えられた。"ゲーム脳"は、子どもたちが長時間勉強そっちのけでテレビゲームをプレイする様子に不安をいだく親たちの心を掴み、テレビゲームは危険だという風潮を強めた。"ゲーム脳"によってテレビゲーム機やゲームソフトの売上が減ったかどうかはわからない。しかし、"ゲーム脳"の恐怖はいまに至るまで影響を持ち続けているのだ。

では、"ゲーム脳の恐怖"は本当に存在するのか？

テレビゲームのおもしろさのひとつはインタラクティビティ(双方向性)にある。ゲーム機のモニタやコントローラを介して、リアルタイムなやり取りができる点が楽しいのだ。だから、テレビゲームがプレイヤーに影響を及ぼさないはずがない。

しかし、"ゲーム脳"なるものは存在しないのだ。

"ゲーム脳"という命名法がそもそも学問的ではないのだが、以前にも書いたように、人間の脳の働きは複雑でまだよくわからないことが多い。脳波の測定・解釈は決して簡単ではないのだ。森氏は自身で脳波の簡易測定器を製作して、それを使って前頭前野のα派・β派という脳波を測定している。測定結果の正確性の保証がない。

さらに、森氏は、脳波の形状が痴呆症の患者に似ているというが、テレビゲームで遊ぶプレイヤーがそのゲームに慣れてしまうと、同じような形状を示すことがわかっている。脳波の形状が似ているからといって即危険ということにはならないのだ。ただゲームに慣れてきて、ゲームを楽しんでいるだけなのである。

だから、"ゲーム脳の恐怖"は存在しない。むしろ、恐ろしいのは、"ゲーム脳"という非科学的な学説が、マスコミによって扇動され、みんなが信じてしまうほうである。"ゲーム脳の恐怖"の恐怖である。

課外授業

国立科学博物館(東京・上野公園)では、今年の7月17日(土)から10月11日(月)まで"テレビゲームとデジタル科学展"を開催する。テレビゲームの歴史をはじめとして、テレビゲームの仕組みや新しいテレビゲームシステムの紹介、そしてテレビゲームの社会的な影響などを通じて、テレビゲームとデジタル技術の発展との関係がわかりやすく展示される予定だ。国内初のテレビゲームの総合的な展示になるだろう。

展覧会の公式ホームページ
http://www.kahaku.go.jp/game/index.html

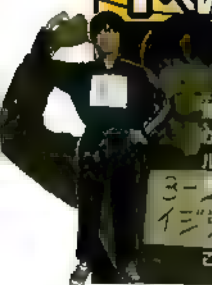
Illustration. YUZURIHA Satoshi

新 BRAVE GAMER REVOLUTIONS ブレイブゲーマーへの道 Vol.15

ブレイブゲーマーとは 全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。二年目。

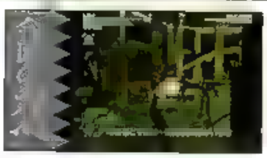
オキテ

[illegible]でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。同時に三タイトルまでの任意で並行プレイを許可。その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数を[illegible]



チャレンジャー ライターいじり

競馬が好きで、3歳のころからずっと応援してきたツルマルボーイが安田記念に[illegible]てごきげんです。応援[illegible]た馬が勝つ喜びは最高[illegible]。Xboxもこの企画も、これから巻き返しだ！



←「デッド〜」のラストは油断してると[illegible]罠で死にます。

今月もそこそこ……なんて根性は許されない？

5/30 引き続き「**デッド トゥ ライツ**」です。3D酔いについてアドバイスをくれた方に感謝。前回は僕の体調が悪かったせいなのかも・・・!?

5/31 ときには銃で、ときには格闘で戦います。ただ、ショットガンなどの強力な武器を持って進んでいってても、一定の場所まで来ると武器が全部消滅……。身軽志向？

6/3 今日は戦闘ヘリを操縦。ミニゲームもいっぱいで、プレイヤーを飽きさせないところはさすがです。

6/5 今度はヘリとの戦闘。ヘリからはつぎつぎに兵士が……というか止まりません。ヘリの中はあの男たちですし詰め!? むさ苦しい……と、そんなことを考えながらバズーカで撃ち落としてしまいました。

6/6 大雨の中、編集部やマイクロソフトの方々とフットサル。童心に返りました。（詳しくは64ページ）

6/10 いろいろな意味で苦労しつつ、ラスボスとの肉弾戦を制してクリアー。終盤、話が怒涛のごとく二転三転する展開には口が開きっぱなしの状態でした。人殺しは悪いこと、というメッセージは伝わってきました。

6/13 恐怖の企画・当日。

6/15 心新たに「**R:レーシングエヴォリューション**」。ストーリー仕立の珍しいレースゲームです。

6/16 全14話を一気に終了。しかしナムコのCGギャルはかわいい

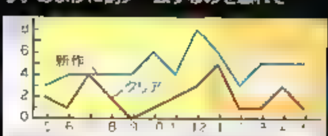
審判の時間!!

6月の発売ソフト本数・・・・・・3本
今回の消化ソフト本数・・・・・・8本

今回もほとほとに罰ゲーム……

そうはいくか！ とばかりに、このコーナーの編集をしているEさんが現れたのは今回の締切間際。「この企画が始まってから1年経つけど、がんばってるみたいだね。ここ数ヵ月は毎回、数本しかクリアーしてないみたいだし、前回なんて何本だったっけ？」心にグサグサと突き刺さる言葉の連続です。「そんながんばってるいじりクンに、おもしろい企画を考えてあげたよ。楽しんでね」ステキな笑顔をふりまいて立ち去るEさん。やりました。楽しい企画のようです。ワクワクです。おまけに罰ゲームするのを忘れています。本数を数え間違えたのでしょうか？ とにかくラッキーです。

数日後、"楽しい企画"の打合せのために呼び出されました。「この1年間の結果をグラフ化してみたんだけどさ……」。激しくイヤな予感です。「そのたるみきった根性を鍛えなおすために、24時間連続でゲームをしてみようか！」……逃げようとしたのですが、首根っこを掴まれて捕獲されてしまいました。「ドラマの『24』みたいに0時ちょうどからスタートね」……こうして、この無謀な罰ゲーム企画は実行に移されることになったのです。



ブレイブゲーマーへの道・1年目の軌跡



↑エス○ップとう○い棒を渡されました。これを飲み食いしながらがんばれ、ということらしいです。

緊急企画 24時間耐久ゲーマーへの道



6月12日土曜日。場所　自宅。なぜかEさんといっしょ。どこで僕の家を知ったのでしょう。不気味です。今回、プレイするソフトを順番にクジ引きで決めると、大量のソフトを置いて立ち去っていきました。企画の内容は単純。24時間で何本のゲームをクリアーできるのか!? 10本達成でご褒美もあるらしいです。日付が13日に変わった瞬間、6月でいちばん長い1日が始まりました。



Eさんからの応援（釘刺し）の電話を皮切りに、企画がスタート。このあとも1時間おきに電話で探りを入れてくるとのことです。さっそく「**叢-MURAKUMO-**」からプレイを始めます。

1:00 逃げ回る敵を撃ち落とすチェイスアクションという聞きなれないジャンルです。でも、フロム・ソフトウェアの作品は好きなので抵抗なくゲームに入れました。

2:00 1時にEさんからの電話なかったな……と考えつつ中盤まで来ました。3体の敵を一定時間内に撃ち落とさないといけないステージで、ちょっと苦労しました。

3:00 前後編からなる最終ステージに到達。前編から苦戦……。何とかエネルギー残量ギリギリでクリアー。でも後編開始直後に死亡。また前編からやり直し……。

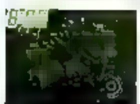


4:00 何度も後編で死んでキレかけつつもクリアー。予定より時間がかかってしまったので、すぐにつぎへ。「**マキシマムチェイス**」です。個人的にやりたかったゲームなのでうれしいです。

5:00 あっという間に終了。遅れた時間も取り戻せました。相変わらずEさんからの電話はありません。まさかと思いますが、寝ているなんてことはないですよね……。

6:00 つぎは「**エッグマニア**」。ピョンピョン飛び跳ねます。クリアー。すぐさま「**ザ ハウス オブ ザ デッド3**」。「2」のように難しくもなくクリアー。ハイペースです。

7:00 特捜戦隊！！……と思ったら電話です。「デカレンジャー見てないよね？」「はい見てません。Eさんは寝て……」。ブチっと切られました。やっぱり……。



7時台から「**戦国妖狐 闇鳳**」をプレイ中。難度はさほど高くないのですが、大きな壁が。途中で死んでしまうと、強制的に最初のステージから再スタートになってしまうようです……。

9:00 またまた落とし穴が。眠いん……。そして事故は起こりました。一瞬意識が飛んでたあいだに、自機が墜落していました……。また最初からやり直しです……。

10:00 引き続き眠気がピーク……。もはや敵は画面の中ではなくこの眠気です。エス○ップを飲み、必死で眠気と戦いながら偵察任務。ちなみに現在3トライ目です。

11:00 ごめんなさい。僕は寝ます。もう夢の世界でしょうか……。何かが聞こえてきます。……着信音です！「そろそろ眠くなってくるころだと思うけど、オーケー？」

12:00 危ない危ない。勘のいい人です。ただ、Eさんが差し入れを持って夕方に家に来る、と言っていたような気がします。ちょっとだけいい人だな、と感動しました。

13:00 すさまじい眠気と「一度死んだら終了」というルールのため、予想以上に時間を食ってしまいましたが、全ミッションクリアー。ストーリーはOVAを見ないと……。



14:00 つぎは「**U.F.C2タップアウト**」です。格闘ゲームは手早く済みそうなので助かります。本数を稼いでおくとモチベーションが違いますからね。予想どおりすぐにクリアーできました。

15:00 格闘系が続いて「**タオフェン**」。すごい姿をした人（？）たちが血みどろの戦いをくり広げます。これも時間はかかりませんでした。かなりいい流れです。

16:00 つぎは……「**C.A.T〜サイバーアタックチーム〜**」。シミュレーションRPGです。現在まで7本を消化。もしかしたらご褒美をもらえるかと思ったのですが……。

17:00 ……時はあきらめかけましたが、がんばってみましょう。とは言え……とてつもなくゆるーい雰囲気です……。とくに戦闘まえに流れる変身シーンといったら……。



18:00 いらっしゃいました。Eさんです。本当に差し入れのコロッケを持ってきてくれてます……（いちおう）感謝しておかなくてはいけないですね。あとでいただきます。いまは「C.A.T」に集中。

19:00 あれ、コロッケが残りひとつです。……Eさん？「え？ 晩ご飯持っていくって言ったじゃん。俺の」……そうですか。さぞ、おいしかったことでしょうね。

20:00 僕にだってエス○ップとう○い棒が。うまい！ ちなみに彼はまだ家にいます。もちろん僕は黙々と「C.A.T」をプレイ。現在14話中の8話まで来ました。

21:00 やっと、Eさんがご帰宅です。遠路はるばるありがとうございました（けっきょく何しに来たんだろう？）。C.A.T……はメンバー7人が全員そろいました！

22:00 なんだかんだ言いながら眠気が飛んでいます。人と話すと眠気がぜんぜん違うようです。ラストスパート。絶対に「C.A.T」は終わらせてみせます。あと3話！



23:00 ギリギリセーフ……もうダメかと思った最終ステージでしたが、計ったようにぴったり終了しました。意外に感動的なエンディングです。そしてついに……この企画から開放されましたっ！

それから翌日……「お疲れー」。Eさんから生あたたかいねぎらいの言葉です。戦いは終わりました。クリアー本数8本。当初の目標である10本には届きませんでしたが……「Eさん。ご褒美はないんですか？」「え？ 10本クリアーできなかったじゃん」「でもがんばったし、じつは何か用意してるとか……？」「え？ 10本クリアーできなかったじゃん」……何を言っても同じ言葉のくり返し。「これ、もし反響がよかったらときどきやろうか？」「え……!?」

クリアーソフト数 **116/151** タイトル



新連載

ファミ通Xbox突撃隊プロジェクト（略してFTP）その①

ファミ通Xbox フットサルチーム始動！



本誌の進退を賭けたプロジェクトがいよいよスタート！ 目的はもちろん、Xboxのよさを日本中のみんなに伝えること！ で、なぜか今回はフットサル対戦!?

3チーム対抗フットサル対戦を開催！

本誌渾身の大型企画が始動する "ファミ通Xbox突撃隊プロジェクト（略してFTP！）"だ。本家のXbox突撃隊プロジェクトにあやかって企画されたこのFTP。Xboxの魅力を伝えるべく、愛の戦士たちが立ち上がった!! 記念すべき第1回の企画は、「マイクロソフトとフットサルの勝負に勝って読プレ（Xbox本体&ソフト）をゲットせよ！」というもの。なぜ唐突にフットサル？ という根本的なギモンはこの際無視して、週刊ファミ通を巻き込んでの3チーム対抗フットサル大会の幕が開かれたのだ。「単なるフットサル大会でしょ？」などという野暮な突っ込みはしないように！ Xbox本体ゲット→本体を読プレに→Xboxユーザーがひとり増える！ ほら、Xboxの魅力を伝える立派な活動ではありませんか！

フットサルとは？
簡単にいうと、フィールドプレイヤー5対5でゴールを奪い合うミニサッカー。サッカーの約3分の1というフィールドの狭さゆえ、スピーディーな展開が楽しめる。

激しく楽しく熱闘！



←ファミ通対決は、3対1で週刊の勝ち。



←MSチーム対週刊ファミ通の試合は3対2の僅差で、ファミ通の勝利。

とっとうマイクロソフトと雌雄を決するときがきた!!

ともに週刊ファミ通チームに敗れ、最下位を争うマイクロソフトチームとファミ通Xboxチーム。「うちに勝ったら読プレを差し上げますよ」という、マイクロソフト広報担当・吉原さんの暖かい（？）お言葉のもと、雌雄を決するときがついに来た！ ところが、いざゲーム開始、という間際になって、遅れていた女子部員2名がマイクロソフトチームに合流。たかが女子、と侮るなかれ、このふたりがとんでない実力の持ち主だった！ このふたりのために、わがファミ通Xboxチームのもともとザルのような守備網は、見るも無残なぼろ雑巾状態に。しかも、女子の得点は2点というローカルルールを採用していたものだから……。



→華麗なテクニックを披露する女子部の方々。



←唯一奮闘ぶりを見せたキーパーのマンモス丸谷だが。



→髪型だけはジダンに似ている古屋のチェックも空しく、MS女子部が躍進。

女子パワーに圧倒……

さて、結果は……

そして無情のタイムアップ。結果はなんと2対10！ 女子部に8点を決められての完敗であった。「すべては雨が悪いんだぁ～」という、ファミ通Xboxチーム山ちゃんの叫びが空しい。読者にプレゼントを、という本企画の意義は根底から崩されてしまったが、そこはやさしいマイクロソフトさんのこと、しっかり読者プレゼントを提供してくれましたとさ。



ファミ通Xboxチームの惨敗～

対戦チームの紹介

マイクロソフトチーム

Xbox事業本部のフットサル好きが集結。かなりの実力派が揃っている。なかには、毎週フットサルに励んでいるというツワモノも……。



週刊ファミ通チーム

カミカゼ長田やブンブン丸など、実力派がズラリ。ゲーム業界でも指折りの強さを誇る……らしい。今回の大会は、余裕の全勝で貫禄を示した。



対戦の記録

ファミ通Xbox テロ スポルト紙による、チームメンバーの評価をお届け。読プレ獲得にどれだけ寄与したか見てくれたまえ。

松井 ムネタツ 3.5
溢れる闘志でチームを引っ張るも体力不足は否めようもなくチームに貢献できず。

加藤 政樹 4.0
ファミ通Xboxのネトベトとして ときに鋭いダッシュを見せるも不発気味。

山ちゃん 4.5
日ごろ... 好き... お...かして ...をゲット。FWとしての意地を見せる。

佐藤 稔 3.5
ファミ通Xboxの特攻選手として 左右のサイドを切り裂くも体力不足がたた...。

鼻谷 耳男 5.5
通りすがりのアキちゃんを召還。...なく仕事を...なすも...。

古屋 勝一 3.0
試合では動くパイプと化して敵を翻弄した。「めがねが曇ったため」とは本人の弁。

ミスターX 5.5
アセ...んだ助っ人。その実力を遺憾なく発揮する一方... 場面も。

マンモス 丸谷 6.0
間違いなく今大会のMVP。試合で当たりまくった。SGGKとして覚醒した？

いじり 3.5
...の若手... 試合では気合が乗らず空回り。完璧なる不発に終わる。

フットサルの戦利品（？）を読者プレゼント!!

1	Xbox プラチナパック2
2	グーリーズ Grabbed by the Ghoulies
3	クリムゾンスカイ High Road to Revenge
4	ジョッキーズロード
5	Dinosaur Hunting ダイナソーハンティング ～失われた大地～
6	天空 Tenku-2
7	Top Spin
8	トム クランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー
9	ブリンクス ザ タイムスイーパー
10	Project Gotham Racing 2
11	ラ... スポー... チャレンジ2

あて先はこちら
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「フットサルプレゼント」係

対戦相手求ム！

みなさん、フットサルって楽しいですねえ。そういうわけで、わがファミ通Xboxチームでは、対戦相手を大々的に募集。「我こそは！」という方は上のあて先まで。世界中のどこへでも自家用ジェットで駆けつけます（オオウソ）。ちなみに、僕らの実力は掛け値なしに超初心者です♥

隠しコンテンツの公開と最終Chapterまで完全攻略！キミはクリアーの喜びを感じられるか？

いよいよハヤブサの戦いも最終局面を迎える。今回は最後に待ち受ける"あの人"との対決までを詳細に攻略。クリアー後の隠し要素などの情報を一気に放出しよう。



NINJA GAIDEN

- ニンジャ ガイデン
- アクション
- テクモ
- Team NINJA
- 発売中（3月11日）
- 8019円［税込］
- HDTV、5.1ch
- 新作
- 18歳以上推奨
- 15ブロック以上
- ワイドテレビ対応

『NINJA GAIDEN』の秘められたコンテンツを一挙公開！

隠されたコンテンツをまとめて紹介しておこう。これらのモードや隠し装束は、本編を1周クリアーすることによって出現するものが大部分。まずNORMALモードをクリアーする実力を備えないと出すことはできない。また特殊な条件が必要なのが、本作のバックボーンとなった『忍者龍剣伝』のディスクの入手方法だ。全Chapterを回り、黄金のスカラベをすべて集める必要があるぞ（スカラベの位置は次号で特集予定）。

㊙コンテンツ1 ゲームモードの追加

『忍者龍剣伝』ディスクは、黄金のスカラベを50個すべてそろえ、ムラマサに話しかければ手に入る。その後タイロンに向かい、よろこび通りの門の上（レバーと鬼道仙薬のある場所）に行こう。ここから時計塔の文字盤を矢で射れば、「Ⅱ」の宝箱が出現する。そのあとChapter10の柱列通路に進み、柱の上へ飛燕返しの連続で上れば「Ⅲ」が手に入るぞ。そのほか、1周クリアーすることで、MOVIE THEATERと、VERY HARDモードが新たに出現する。

㊙コンテンツ2 コスチュームの追加

1周をクリアーできれば、新たなコスチュームでプレイすることが可能になる。NORMALモードをクリアーすればサイバー忍者コスチュームが追加され、VERY HARDモードをクリアーすると魔神コスチュームが選べるのだ。

㊙コンテンツ3 黒龍丸をその手にしろ

すべての災いの元凶となった黒龍丸だが、ハヤブサが使うことも可能だ。1周目のセーブデータから引き続いてプレイし、Chapter13でハヤブサの里に行ってみよう。ムラマサショップの2階の床に黒龍丸が刺さっている。



←黒龍丸はダビフヒロに近い性能を持つ。連続技の絶技は迫力満点。

第2回マスターニンジャトーナメント開催 新武器&新エネミーをダウンロードせよ！

[illegible]の、第2回マスターニンジャトーナメントの情報が飛び込んできた。写真から見てもわかるように、なんと新しい武器と敵が追加されている。新武器は"無想新月棍"という名で、振り回す技や、連撃の絶技を持っているようだ。また写真には3種類の新エネミーが見てとれるが、宝箱の中に潜む、いわゆるミミックのような敵の追加、さらに鬼道仙薬がなくなり、エネミーの配置も全Chapterを通して変更する予定があるとのこと。もはやまったく違ったゲームになると言っても過言ではない。これらのダウンロードのバージョンを使ってのトーナメントの詳細は未定。正確な情報はXbox公式サイトをチェックしてほしい。

http://www.xbox.com/jp/

未知なる敵が待ち受ける











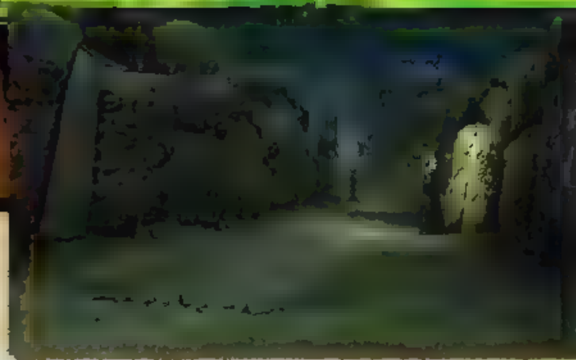
新兵器"無想新月棍"とは？



↑新しい武器、"無想新月棍"はどのような技を持っているのか。興味は尽きない。



Chapter 14 怨霊



忍法を惜しまず使い、冥界の魚群を倒せ！

怨霊となったドークを追いかけ、ハヤブサはこの世とは思えない場所へと足を踏み入れる。魔界で得た鍵で迷宮の扉を開くと、生気を吸い取るフォッグフィッシュの大群が待ちかまえていた。鍵を捜しだして迷宮から脱出し、怨霊ドークと最終決着をつけるのだ。



MAPの入手はクリア後

迷宮の中にはMAPは存在しない。MAPは怨霊ドークを倒したあとに手に入るのだ。迷わないよう、しっかり迷宮の構造を覚えよう。扉の位置やフォッグフィッシュが出現する場所を目安に覚えていくといい。迷宮の広さはさほどでもないので、焦らずじっくりと進んでいこう。



MAP DATA			
霊命薬	0	鬼道仙薬	1
霊命仙薬	3	セーブポイント	1
鬼道薬	0	ムラマサショップ	1
		スカラベ	2

ENEMY DATA
魔神シャトウ
魔神アリオク
フォッグフィッシュ



←フォッグフィッシュ魚群の大量発生場所は3ヵ所。そのほか、アリオクと同じ場所に2ヵ所ほど出現する。

1 ザルカンの迷宮
ストーンサークルから魔界へ移動
▼
2 魔界
魔界で敵を全滅させ、グリフォンの鍵を入手
▼
3 ザルカンの迷宮
グリフォンの扉を開けて迷宮内へ
▼
4 ザルカンの迷宮
袋小路の奥で雄獅子の鍵を入手

2 魔界のシャドウを全滅せよ

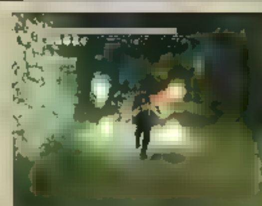
迷宮に入るまえに、まずストーンサークルから魔界に進もう。するとフレアシャドウが出現するので、全滅させてグリフォンの鍵を入手する。フレアシャドウに対しては、ダビラヒロで払き抜の法をメインに戦う。迷宮に入るまえに武器をフレイルに変えておく。



↑フレアシャドウにはダビラヒロか天衣無縫を使おう。適当に振り回すだけでもいい。

3 迷宮の入り口にはフォッグフィッシュが出現

迷宮の内部に入ると、すぐにフォッグフィッシュの大群に遭遇する。ここではヴィゴリアンフレイルと幸運の腕輪を装備し、鬼火の術を使って進んでいこう。フォッグフィッシュは47匹ほど倒せば出なくなるので、時間をかけて全滅させてもいいだろう。



←鬼火や百雷鎚の術を連発して乗りきっていこう。

4 魔神アリオクは百雷鎚の術で倒す

最初のフォッグフィッシュ地帯を越えたら、左に曲がっていこう。するとフォッグフィッシュと魔神アリオクが登場する。アリオクは強敵なので、百雷鎚の術を2発使って倒すといい。敵を全滅させたら、袋小路の奥に進んで雄獅子の鍵を入手。鍵の入った宝箱は段差の上にあるのでジャンプで上ろう。



→魔神アリオクは百雷鎚の術を2回使って確実に倒すこと。

5 ザルカンの迷宮
雄獅子の扉を開け、奥へ移動

6 ザルカンの迷宮
雌獅子の鍵を入手

7 ザルカンの迷宮
雄獅子の扉を開ける

8 ザルカンの迷宮
ドーク怨霊戦

5 長い一本道を抜ける

雄獅子の扉を開け、右に進んでいくと長い一本道にさしかかる。ここは迷宮の中にある3ヵ所のフォッグフィッシュ大量発生地帯のひとつだ。狭い道なので、鬼火の術を使って進むのが確実。全滅させる場合は、白ボタンを押してカルマを表示。47匹前後出現するので、倒した数を確認すること。



←本道の長いエリアにフォッグフィッシュが出現する。

6 雌獅子の鍵を入手

雌獅子の鍵の直前には、3つ目のフォッグフィッシュの大量発生地帯がある。発生する範囲は比較的狭い。しかし鍵のある場所の直前まで出てくるので、全滅させて進むのが手堅い。鬼火の術を使い、フレイルを振り回して倒していこう。雌獅子の鍵のまわりには各種アイテムがあるので見逃すな！



←曲がり角でフォッグフィッシュを倒すと効率がよい。

7 再びアリオクと対決

雌獅子の鍵を入手したら引き返し、迷宮出口へと向かう。出口の手前には、アリオクとフォッグフィッシュが登場する。ここのアリオクも、問答無用で百雷鎚の術で倒してしまおう。忍法を2回使ったあとにも、数匹フォッグフィッシュが残るので油断せず倒すこと。



➡怨霊ドーク目前にしてアリオクが登場。忍法で勝負だ。

強敵フォッグフィッシュを完全攻略

フォッグフィッシュと戦うまえには、フレイルと幸運の腕輪を装備し、鬼火の術を選択して進むのが基本。忍術を多用することになるため、赤のエッセンスは確実に回収しよう。コンボが20を超えると黄のエッセンスしか出ないので、早いうちに鬼火の術を利用して回収する。フォッグフィッシュは空中で掴みつけないので、フレイルのジャンプXなどで回収しよう。もし掴みつかれたら、スティックを振ってXとYボタンを連打し、振りほどこう。



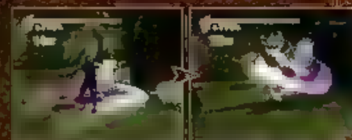
[illegible]



[illegible]

フレイルを使う場合

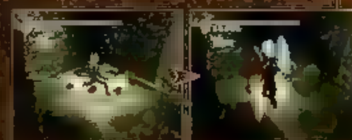
地上でスティックを中立にしてXを連打。5回振ったら垂直ジャンプでX。着地で再びX連打をくり返せばいい。進みたい方向へジャンプXをすれば移動も自由自在。



↑ジャンプXの隙がないので役立つ。連携をうまくつなげば忍術は必要ない。

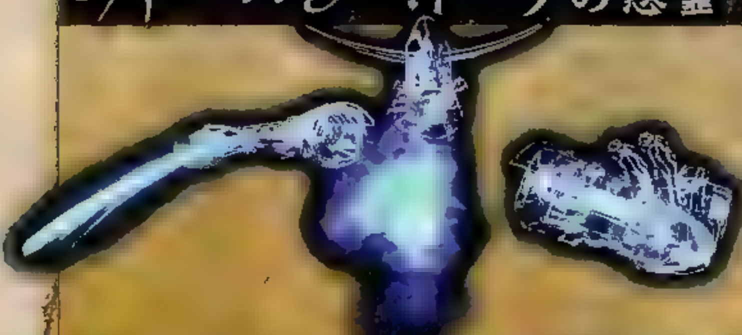
龍剣を使う場合

龍剣を使って着地と同時にXを出すと、スキができずに技が出せる。そこで空中XYから着地XYとタイミングよく出し続けよう。これでフォッグフィッシュを全滅できる。



↑空中から着地にXを出すとスキができないため、噛まれることなく倒せるのだ。

Chapter 14 Boss：ドークの怨霊　突進攻撃を見切れば瞬殺も可能



飛燕を出し、ガードされたら着地絶技で攻撃。時間をかければこの方法でも怨霊ドークを倒せる。しかしここでは、もっと早く倒す方法を伝授しよう。それは突進技のスキをついていく方法だ。怨霊ドークは突進攻撃の際、構えてから突進してくる。この構えモーションが見えたら、裏風で間合いを離そう。すると怨霊ドークは突進技を空振りするので、このスキに連続攻撃をたたき込めるぞ。このとき真・龍剣が天衣無縫でXYXXXYを決めると、体力の3分の1を奪うことができる。また、体力を減らした状態の天衣無縫で攻撃すると強烈なダメージを与えられる。天衣無縫の文字が光った段階よりさらに体力を減らし、体力ゲージが点滅するまで減らせば瞬殺が可能だ。



↑体力ゲージを点滅状態にした天衣無縫なら、1回の突進技への攻撃だけで倒せる。

主要攻撃方法

つかみ（投げ）



つかまれると体力を大幅に削減されてしまう。近くにいるのは危険なので距離をとろう。

鎖飛ばし（投げ）



鎖を飛ばし、引き寄せて攻撃する。つかまれたらXとYの連打で振りほどこう。

突進斬り



構えたあと、高速で突進してくる。裏風でかわせば反撃で大ダメージを与えられる。

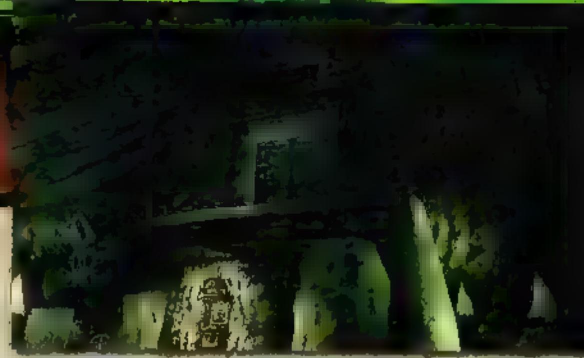
連続斬り



斬りの連続攻撃でガードを崩されるので注意。裏風からジャンプを使い間合いを離そう。

Chapter 15 核心

そびえ立つ邪悪の源・皇宮核芯を踏破せよ！



ドークの怨霊が放った呪いで魔神化したリュウは、諸悪の根源である神聖皇帝の居城・皇宮核芯へたどり着く。集めた像で道を開き、4層の螺旋階段を抜けた先には地獄門が鎮座する。最後の重鬼卿マルバス、神聖皇帝を討ち、戦いに終止符を打つことができるか。



MAP DATA

霊命薬	0	鬼道仙薬	2
霊命仙薬	4	セーブポイント	2
鬼道薬	0	ムラマサショップ	0
		スカラベ	1

ENEMY DATA

- 魔神シャトウ
- 魔神ガルラ
- 魔神フレアシャドウ
- 魔神ゴブデック
- フォッグフィッシュ
- 魔神アリオク

回復アイテムの所持数を入念にチェック

皇宮核芯では4回の強制戦闘のほかに、最上階のストーンサークルではボスとの3連戦、地獄門の先にはボス2連戦が待っている。クリア一後はあと戻りできないことも踏まえて、回復アイテムは大量に買い込んでおくこと。



1 ザルカン
忍者の死体から
ザルカンの迷宮のマップを入手

2 ザルカン
皇宮大階段のかんぬきを外し、
忍者の死体から心臓の鍵を入手

3 ザルカン
心臓の鍵で皇宮核芯の扉を開けて
中へ入る

4 皇宮核芯 一階
ガルラを全滅させ、
台座に感情の猛禽像を捧げる

5 皇宮核芯 二階
ガルラとゴブデックを全滅させ、
台座に叡智の犬神像を捧げる

6 皇宮核芯 三階
フレアシャドウとアリオクを全滅させ、
台座に背徳の悪魔像を捧げる

2 鍵の見落としに注意

皇宮核芯に侵入するためには、心臓の鍵が必要になる。この鍵は、ザルカン東の扉を開けた先、皇宮大階段にある。出てすぐ左にある大五郎の死体を調べると、心臓の鍵をゲットできるぞ。見落としやすいので気をつけよう。



←このタイミングでやり残した60K、しし分や買い物をすませに行くのも手。

像は4つ必要

皇宮核芯を抜けるためには、五大神の像が4つ必要だ。取り忘れの可能性があるのは①と④。4つとも持っているかをしっかりチェック！

①感情の猛禽像	僧院 3階
②叡智の犬神像	秘密の地下 中
③背徳の悪魔像	洞窟 中層
④創造の邪神像	ピラミッド内部

7 皇宮核芯 四階
アリオクを全滅させ、
台座に創造の邪神像を捧げる

8 皇宮核芯 地獄門
ストーンサークルに入る

9 魔界
フレアシャドウを全滅させ、ヒュドラキュブスを倒してストーンサークルへ入る

10 魔界
フレアシャドウを全滅させ、ヨトゥンフラウを倒してストーンサークルへ入る

11 魔界
マルバスを倒し、破壊の邪神像を入手してストーンサークルへ入る

12 皇宮核芯 地獄門
台座に破壊の邪神像を捧げる

4 5 6 7 皇宮の戦い

皇宮核芯一階〜四階では、敵を全滅→像を設置→フォッグフィッシュ回廊を抜ける、という手順をくり返して進んでいく。注意が必要なのは三階以降のアリオクで、一階層下へ戻される投げ技も使ってくる。忍法でごり押しするか、飛燕返しYをていねいに当てて倒そう。なお、いずれのフロアも敵の復活は1回のみ。全滅させながら進んでいけば、戻りたいときに楽だぞ。



←前半の敵はガルラ&ゴブデックの恐竜コンビ、エッセンスも稼げる。

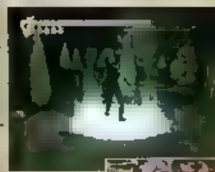


→アリオクのみしか出現しない四階は慎重に進め。

13 皇宮核芯 地獄門
地獄門に入り、[illegible]を登る。
▼
14 冥 界
神聖皇帝を倒す
▼
15 冥 界
神聖皇帝・第2形態を倒す

9 10 ストーンサークル内でのボス3連戦

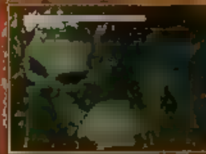
地獄門のストーンサークルはマルバスがいる魔界につながっており、前座としてヒュドラキュブス、ヨトゥンフラウとの戦闘がある。いずれも攻撃力と耐久力が上がっているが、アルゴリズムは変わらない。フレアシャドウは、2回目にマルバスの火球が混じるので、無敵時間の長い飯綱落としが有効だ。ヨトゥンフラウには風駆などから穭地閃華を決めると高いダメージを与えられる。スキを見せたら狙ってみよう。


←サークルに入るとマルバスを倒すまで戻れない。ボス3連戦に備えろ。


➡ヒュドラキュブスは鬼火十爆破手裏剣なら2セット目で倒せる。

最後のスカラベを発見!!

皇宮核芯には50個目のスカラベが隠されている。場所は四階の[illegible]



Chapter 15 Boss 1：マルバス重鬼卿　ドリル突進のスキに絶技を決めろ！



フレアシャドウを召喚したらすぐに飯綱落としで倒し、ほかの攻撃は回避に専念する。ドリル突進がきたらチャンス。裏風でかわして絶技を決めよう。エッセンスをなるべく残すことがポイント。フレイル（ヌンチャク）を使ったパターンもある。マルバスの高度が下がったときにXを当て、そのままタイミングよくXをくり返すだけでオーケー。時間はかかるが完全にはまる。

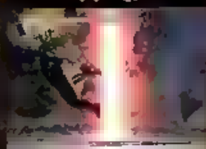

←ドリル突進はボイスで判断。裏風でかわしてすぐ溜めに入る。

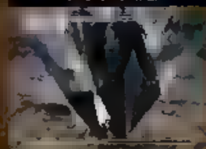

➡フレイルのXが決まれば、そのままXのみで倒すことができる。

主要攻撃方法

フレアシャドウ召喚

うなり声を上げて両手を前に突き出すのが合図。ハヤブサの付近に出現。

火 球

ハヤブサを狙って火球を3発発射する。裏風ジャンプで回避しよう。

ドリル突進

[illegible]上がりそのまま回転突[illegible]

Chapter 15 Boss 2：神聖皇帝

足場を操作して斬る！

足場を左スティックで前後左右に、左トリガを引きながらだと前後で上下に動かせる。これを駆使して攻撃をかわし、胸と両肩にある3ヵ所の珠を破壊すれば撃破。レーザーはジャンプで落下して回避するのもいい。接近時は龍剣の→XXXXがダメージ効率が高い。

主要攻撃方法

レーザー

[illegible]と斜めの回転の2種類がある。後者は[illegible]回に接近しよう。

パンチ

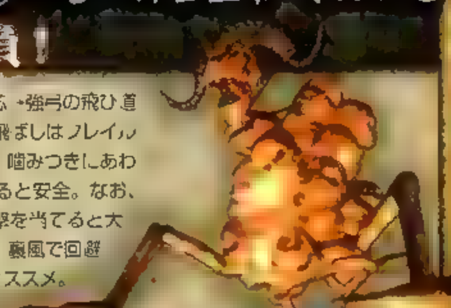
大ダメージの打撃。ぺタに避けるよりも懐に入ったほうが安全。




⬆横回転[illegible]は回転方向を素早く判断。

Chapter 15 Boss 3：神聖皇帝・第2形態

弓矢で勝負！



爆裂矢→徹甲弾の弾芯→強弓の飛び道具を全弾投入。ドクロ飛ばしはフレイルの灰燼でたたき落とし、噛みつきにあわせる形で忍法を発動すると安全。なお、噛みつきの戻り中に攻撃を当てると大ダメージを与えられる。裏風で回避して弓矢を当てるのがオススメ。


←爆裂矢、徹甲弾の弾芯はドクロ密集部分を狙うと効率的だ。主観で。


➡かみつき中は後頭部が弱点。戻りに合わせて火炎龍や弓矢を狙え。

主要攻撃方法

ドクロ飛ばし

[illegible]

かみつき

ドクロ飛ばしの[illegible]来る攻撃で、ハヤブサ[illegible]が[illegible]する。

Chapter 16 黒龍丸



黒龍丸を手にして脱出ルートを捜せ！

神聖皇帝との激闘を制して黒龍丸を手に取り戻したハヤブサは、崩落を始めた地底世界からの脱出を試みる。ここまでに鍛え上げた体術＆テクニックを駆使して、切り立った断崖絶壁を乗り越えろ。その先に待つ謎の人物・黒使大兄の隠された正体と真の目的とは？

脱出ルートを覚えるべし！

この最終Chapterは、フィールドに一切の敵が出てこない特殊なトライアルステージ。スイングやぶら下がりなどのアクションを駆使して、崩れ始めた地底からの脱出が目的となる。中継ポイントの黒龍丸を入手したあとは、一定時間で足場が崩れてゲームオーバーになるので要注意。脱出ルートをきちんと覚え、テンポよく進んでいこう。



⬆時間内にレイチェルまで辿り着けばボス戦。間違っても弓矢で撃ったりしないこと。

脱出ルート・ポイント解説

[illegible]

①岸壁を駆け上がる



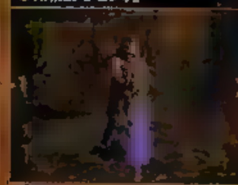
⬆まずはセーブポイント[illegible]の岸壁を駆け上がる。

②飛燕返しで上段へ



⬆[illegible]

③黒龍丸を入手



⬆[illegible]

④足場を伝って上へ



⬆[illegible]

⑤スイング→壁走り



⬆[illegible]

⑥スイングで対岸へ



⬆[illegible]

⑦ぶら下がりで移動



⬆スイング[illegible]を抜けたあと[illegible]ぶら下がり[illegible]上の足場に[illegible]

⑧下段へ飛び降りる



⬆レイチェ[illegible]

Chapter 16 Boss：魔神ムライ　間合いを取って飛燕を狙え！



黒使大兄の正体は、黒龍丸を手にして魔神と化したムライ。攻撃バリエーションが非常に多彩で、正面から闘いを挑むと厳しい展開になるが、じつはガードがかなり甘い。このため、ひるまない攻撃モーション以外に飛燕を1回ヒットさせてしまえば、あとは飛燕をくり返すだけでも倒していける。

ただし、最終ボスだけあって魔神ムライの攻撃力はかなり高いので、接近戦は厳禁。飛燕をガードされてしまった場合は、焦らずに裏風→ジャンプで距離を取って仕切り直すこと。回避が難しい手裏剣攻撃や、技の演出が入る黒龍攻撃などは、無理をせずに忍法の無敵モーションで回避するのが無難。この際に火炎龍の術を使えば、火炎弾が高確率で魔神ムライにヒット。ヒット後はひるみ状態になるので、風駆から飛燕パターンに持ち込んでいける。

これが最後の闘いとなるので、忍法はもちろん体力が減ってきたら回復アイテムも惜しまずに。ここで倒されるとスタート地点からやり直しになるぞ。



⬆攻撃モーションの終わり際を狙って飛燕をヒットさせれば、魔神ムライをひるませられる。あとは飛燕のくり返しで倒せるぞ！

主要攻撃方法

突進攻撃



左手を突き出して動きを止めたあとは、横方向の裏風やジャンプで回避して反撃を狙え！

投げ技



接近戦で無闇に斬り攻撃をくり出すと……、ダメージの高い投げがくるので要注意だ。

連続斬り



ガードを弾かれるので、ガードキャンセル→裏風で弾かれモーションをキャンセルだ。

黒龍攻撃



[illegible]に飛んでくる黒龍は[illegible]なダメージを誇る。広場中央から離れて回避すること。

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

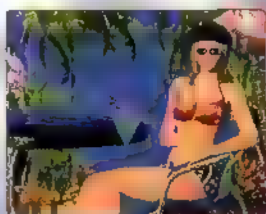
夏はすぐ近く！ 水着を集めろ！

コーディネイトコーナー復活！ みんな連載終了かと思って、気を抜いていたんじゃないのか？ 水着がある限りコーディネイトは終わらない。そんな意気込みでやっていく予定です。

デッドオアアライブ エクストリームビーチ バレーボール	スポーツ
テクモ	TeamNINJA
発売中（2003年1月23日）	8190円［税込］
HDTV、5.1ch	
—	全年齢
8ブロック以上	プラチナコレクション版：2003年12月11日発売 3990円［税込］

コーディネイト発想もリフレッシュ！

3ヵ月ぶりに復帰しました。連載終了かと思いきや、また続くようです。そんな訳で久しぶりにコーディネイトを模索していると、休みをもらってリフレッシュされたのか、新しい組み合わせが出てくる出てくる。ネタが尽きることはなさそう。



←新しい組み合わせの中には、ホ…となるものも多数。

オリジナルコーディネイト大募集

このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集！ キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、1?3ページのあて先「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。



クリスティ

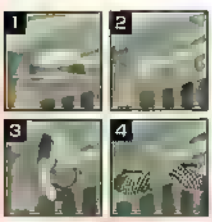










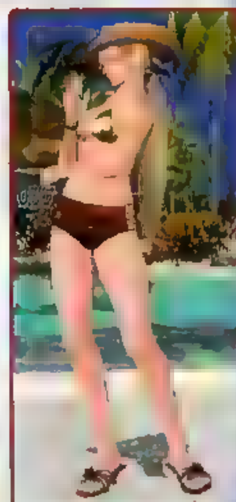


クリスティ様とガーベラ（かすみ/370000Z）の組み合わせは、個人的にお気に入りの着こなし。コンセプトは避暑地のお姉さまといった感じ。毎度のことながら、メガネは個人的な趣味。アクセサリーの選択が無難すぎるので、改良の余地はありそう。❶グレーのリボンの麦わら/5000Z❷ピンクのメガネ/4000Z❸アナログウォッチ/27500Z❹黒い水玉サンダル/15000Z

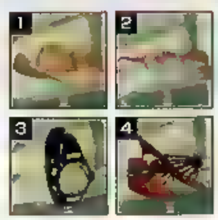
エレナ



「エレナ様に派手な水着を」と思い、選んだのがベテルギウス（ティナ/280000Z）。あとは似合いそうなアクセサリーをチョイスしたら、アメリカの田舎娘？ってな感じに。ボトムの網紐と赤いハイヒールの組み合わせがちょっとしたポイント。❶ウェスタンストローハット/7500Z❷ピンクのサングラス/4000Z❸黒いデジタルウォッチ/20000Z❹赤いハイヒール/15000Z











Team NINJA FREAKS

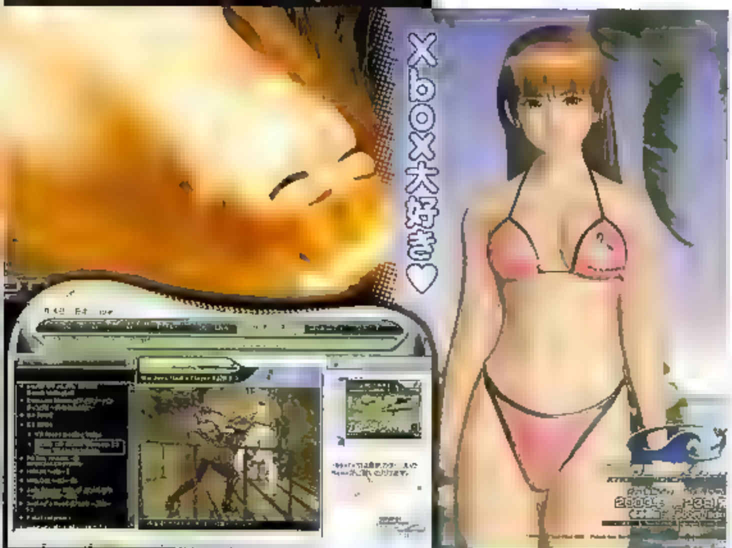
チーム ニンジャ フリークス

第24回

自分たちのゲームを伝えるために Team NINJAが採るパブリシティー論

Team NINJAのゲームはおもしろい。それは本連載を読んでいる方ならば十分わかっているだろう。でも、それを知らない人にはどう伝えるのか？ 今回はそんな難問に答えてもらった。

ゲームがおもしろければそれでいい。だがそれを伝えなければ、おもしろさを知らぬまま、手に取られないで終わりかねない。そこで今回はTeam NINJAが採る、人に知らせるための手段、パブリシティ－(広報宣伝)戦略に関して伺ってきた。おなじみ板垣氏に加え、それに直接関わる広報として、土原女史にも加わっていただいた。



←インタビュー中に出てくるありえないポスターがこれ。マイクロソフトのウェブページではトレーラーが閲覧できる(画面ははめ込み合成です)。

Team NINJAの広告には哲学が込められている？

――今回はTeam NINJAのパブリシティー戦略についてお伺いしたいです。

板垣 プロモーションで大事にしてるのは、言葉少なく絵を多く、ということかな。あと同じくらい重要なのがキャッチコピー。このあたりは全部自分で考えてます。酒を飲みながらが多いんで、つぎの日には忘れてたりするんだけど、まあそれはその程度のアイデアだったんでしょう。キャッチコピーは意味もそうだけど、字面が大事ですよね。だから昨日の晩はあんなに気に入ってたのに、プリントアウトしたら、こりゃダメだということがよくあります(笑)。

――キャッチコピーを見るときに、文字のバランスは重要ですからね。

板垣 雑誌の広告って、自分で本を読んでて感じるんだけど非常にウザい存在ですよね。単なる情報の羅列で、はっきり言って邪魔。いらないよこんなページっていう。そういうウザイ広告ではなくて、あってうれしい広告にしたい。だからビジュアルなんですよ。美しい絵がどーんとあってね。細かな話はどうでもいいという。

――Team NINJAの広告を見ると、1ページは大きくビジュアル、もう1ページにゲーム説明が入るという形ですね。

板垣 たぶんゲーム雑誌って、ファミコン時代からの風習なのかな。ゲーム画面の載せかたが小さいんですよね。それがイヤで(笑)。そこで広告なら俺らの自由でしょ、というのがそもそもの始まりなんですよ。ビジュアルどーんというね。そのぶん記事のほうでは詳しく細かいことを書いてもらえれば両輪になる。ああ、本当はぶち抜きで20ページくらいやりたいんですよ。だけどさすがにそこまでのお金ないし(笑)。広告の右ページの説明書きも全部自分らで書いているんですよ。僕が書いたら、それを土原が丸くすると。女性的な感性が欲しいからね。

土原 いまやっている『DOAU』はその形ですね。『DOAX』のときは机に素材を広げて、ふたりで「あーでもない、こーでもない」って、その場で細かいところを詰めてましたね。

――そんなところまで開発内部でやっているとは驚きです。

板垣 キャッチコピーにしても、そこに主張を凝縮してるわけで。「凄すぎて何が悪い」も、じつにすなおに僕らの気持ちを表してるんですよ。

土原 でも、変なキャッチコピーも多いですよね。「ごめんあそばせ」とか、ポスターでかすみに「Xbox大好き」って言わせたり(笑)。ありえないです。

板垣 そう？ 「Xbox大好き」は、不調と言われるXboxだけど僕らはがんばるよっていう、小売りさんに対するエールだったわけで、ちゃんと意味がある(笑)。小売さんの中でひとりでも、あれを見て爆笑してくれればそれでいいという。

――ポスターの数もスゴイですよね。とくに東京ゲームショウでは、いつもブース前に行列ができるくらい！

板垣 純粋にポスターを作りたいんだよね。苦い思い出があって、『DOA1』を作っていたころのショーで、ポスターが1枚しか作れなかったんですよ。当時はポスターというものは、なかなか作れないものだと思っちゃって。でも『DOA2』のときに当時兼松(テクモプロデューサー)がまだ販売にいて、「好きなだけポスターを作れ」って言ってくれたんですよ。そのときからです、もう何でもポスターにしちゃうようになったのは(笑)。だからファンサービスというより、自分らの好きでやってるんですよ。やっぱり大きな絵っていいじゃないですか。迫力があって。

――でも配布ポスターには広報としての狙いも別にあるんですよね？

土原 やっぱりショウってお祭りだから、そこで騒いじゃいたいなと(笑)。もちろん、たくさんの人に来てもらいたいという気持ちもあるけど、その中でみんなが楽しんでもらえればいいっていうファンサービス的意味合いが大きいですね。アタリ券も用意したりして、ノリノリです。

――最近は東京ゲームショウなど、確実に出展してますからね。

板垣 やはり新しいものを皆さんに見てもらいたいですから。ああ、ゲームショウといえばトレーラー(ムービー)ですね。ゲームのおもしろさを伝えるというところではもっとも重要視してます。トレーラーで大事なのは、見てて幸せになるというか、見てよかったなぁということですね。あくまで宣伝用なんだけど、基本的にひとつの作品として作ってるから。作るのも楽しいし、見る人も楽しい。

あと、いちいち口で説明しなくても映像を見ただけで遊びが想像できるよ

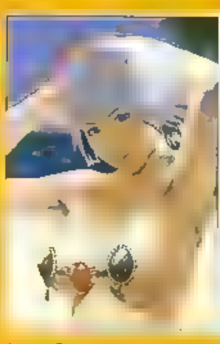
From Readers Illust FREAKS

前号拡大版をお届けしたら、いっぱいイラスト投稿いただきました。でも今月はまたもやいスペースに ・。来月は、今月のぶんも掲載するので応援よろしく。



東京都 catman

←A4大に描かれた大作をありがとう。浜辺でむじゃきに遊ぶ。これが本来のかすみちゃんなのかもね。



愛知県 やおま

↑久々『DOAX』です。しかもヴィーナス あぁなんだか懐かしいや。

うに作ってますね。そのほうが僕がラクだから、というのはウソで（笑）、ようするにゲームは「これこれこうだからおもしろい」とか、口で説明しなきゃいけないようじゃダメ。そう言っても真意がわかる人が少ないんで、最近じゃひとことで「説明禁止」と言ってるんだけど。映像を見ただけでゲームに触りたくなるようなものじゃなきゃ意味がないです。

ゲームをゲームに留め つねに楽しさを重視する

── そのほか目立つパブリシティーはゲーム雑誌も重要ですね。かなり長期にわたって雑誌展開してますが。

板垣　うちの事前プロモーションは長いですね。『DOA3』から雑誌をパブリシティー戦略の根幹においてるので。だからネットに関してはほとんどやりません。優秀なウェブマガジンを否定するつもりはありませんが、やはり紙に印刷されたもののほうが、物体としての存在感、価値があると思っていますから。ネットはうちのオフィシャルサイトに書いてあるように、ホントどうでもいいんです。やばいからいちおうおいてあるけど、間違いなく世界でいちばんいい加減なオフィシャルサイトでしょう（笑）。1年に1回くらいは更新したほうがいいような気もするけどね。

土原　反省しています…。

板垣　まあこれが僕らの考えかたなわけで、それを曲げてまでやるものでもないから。やりたいようにやる。ウェブ無視とかいうと反主流ということになるんでしょうが、みんながやってることイコールやんなきゃいけないことじゃないから。ゲーム業界のウェブプロモーションに関していえば、ある意味僕がこの数年で実証したわけですよ。べつにやんなくてもいいんだって（笑）。

── 僕らのところに来る資料を見ていると、板垣さんが資料を書いていることが多いですよね。

板垣　文章を書くのは好きだから。そのほか写真のピックアップも全部自分でやります。だいたい1回50点くらい写真を雑誌社に出したとしたら、軽く10倍の500点近い写真から選んでいるんですよ。つねにいちばんかわいいかすみちゃんを選ばないといけない（笑）。ときにはデザイナーが僕を試すように似たようなカットをいっぱい提出してきたりすることもある。そのなかからベストショットをぱんと選ぶわけです。だから内部的につねに真剣勝負です（笑）。

土原　『DOAX』のときは、最初毎週素材を出そうって板垣と決めたんですけど、私の中では無理だって思っていたんです、じつは（笑）。雑誌のパブリシティーは、何ヵ月もまえから編集部にお願いしてページを取ってもらうから、もう毎週ドキドキしてました。穴が開いたらどうしようって。

板垣　雑誌でのプロモーションで、もうひとつ気をつけてるのがインタビューかな。僕はテクモの経営陣のひとりでもあるんだけど、ビジネスの話はしたくないし、たぶんいままでしたことはないんじゃないかな。最近ゲーム雑誌でもビジネスの話が多いように感じます。そんな話は聞いてもおもしろくないし、プレイヤーにとっては意味がないですよね。だったらもっとゲームの話をしたい。楽しい話題を提供したいという思いがあります。そこをプロモーションの原点だと考えたいですね。

（2004年6月10日収録）

東京キャラクターショーはテクモブースへGO!

イベント詳細は http://event.1242.com/tcs/

来る7月24日、25日に幕張メッセで催される東京キャラクターショー2004にテクモが出展。最新『DOA』グッズが販売される。下に紹介した商品以外にも、『DOAX』ピースクッションや『DOAU』のマウスパット、ポスターセットなど、さまざまなアイテムが購入できるぞ。Let's Go!

『DOAU』ジグソーパズル
3000円［税込］



『DOAU』下敷きセット（5枚）
2500円［税込］



『DOAX』&『DOAU』テレホンカード 各1500円［税込］





オリジナル テレホンカードケース プレゼント！

テクモブースで買い物をすると、1000円ごとに1ptをゲット。20ptでテレカケースをプレゼント。本誌を持っていけば、無条件で1ptゲットだ！

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

DOA本とキャラショーをよろしく

初代アーケード『DOA』の誕生から約8年。Team NINJAの歴史がギュッと詰まった本がいよいよ発売になります！　題してDEAD OR ALIVE HISTORY。この本、じつは最初に企画が持ち上がったのは遡ること3年まえ。『DOA3』の開発中に、『DOA』シリーズをまとめた本が作りたい！　という気持ちだけで生まれました（笑）。3年まえということは、まだファミ通Xbox誕生まえですが、そのころから担当であるノリック（このコーナーの担当でもあり、今回の本の担当でもある）は企画をあたため続け　　とうとうサブタイトルに"Team NINJA FREAKS"とつけてしまったくらいです（笑）。

しかも！　何と言ってもスゴイのが、開発の初期も初期、まだ『DEAD OR ALIVE』とタイトルがつくまえの極秘資料までも掲載しちゃう予定なんです！

Team NINJAに関わってまだ5年の私にとっては、この資料はオドロキの連続でした。8年まえからのファンも、『NINJA GAIDEN』でTeam NINJAを知った方も、一見の価値アリです！　さらに!!　本にはPCで使える壁紙が入ったCD-ROMが付録でついてくるというから太っ腹。もりだくさん収録されたビジュアルを本とPCで楽しんでください!!

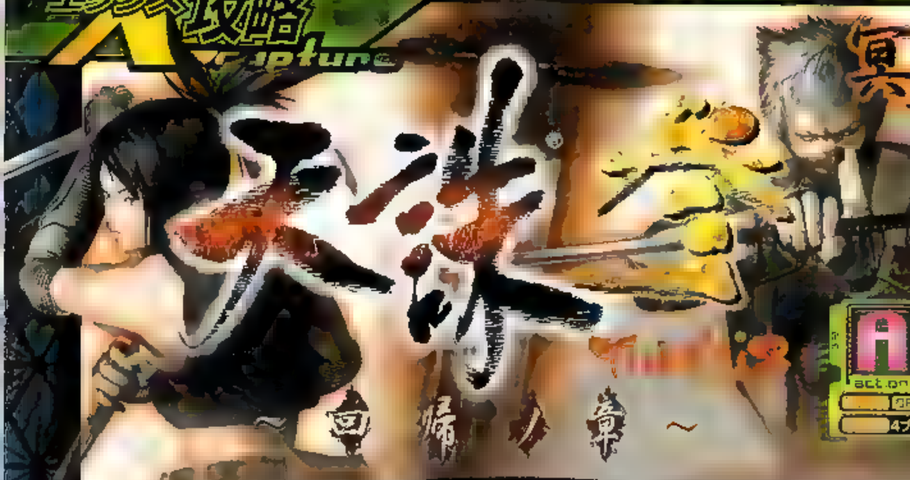
『DEAD OR ALIVE HISTORY』はエンターブレインより7月23日発売予定！　詳しくはP.27を見よ!!

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係



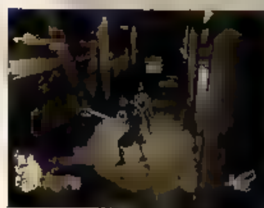
冥王復活を阻止する天誅!

今前の攻略は力丸と彩女の任務を最後まで。冥王復活の企みを阻止するために敵方の本拠地天来城まで乗り込むでござる。力丸の任務八が追加されたオリジナルステージも指南する次第!

	テンチュウ サン カイキノショウ		忍者アクション
	フロム・ソフトウェア		K2
	発売中(5月27日)		7140円[税込]
	5.1ch		
			1…
	4ブロック以上		—

力丸と彩女の残りすべての任務を完全マップにて攻略指南

前号に続いて力丸と彩女の任務七から最終任務の天来城までを、敵の配置、動き、アイテムの配置、進行ルートが入った完全マップで攻略する。なお、敵とアイテムは配置一のもので、一度任務を達成すればさらに難易度の高い配置二、配置三も選べるようになる。配置一を極めたら、別配置の忍術皆伝に挑戦してみよう。


⬅敵の配置と動きが違うので、新たな任務のようにプレイできるのだ。

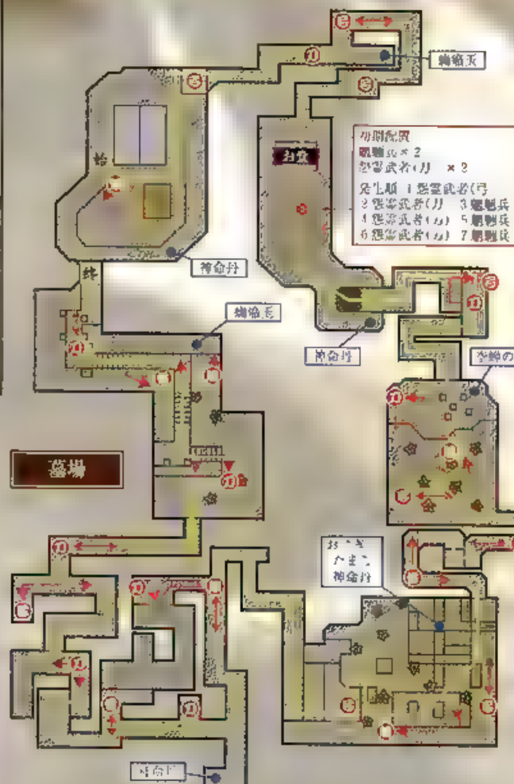
力丸編 任務七 墓場 『十六夜再生』

任務六のからくりとの戦いで傷ついた十六夜を預け、村正を手にして墓場で戦う。村正は攻撃力が高く、もののけも斬れる代わりに少しずつ持ち主の体力を奪っていく。敵を倒すと体力が少し回復するので、間隔を開けすぎずに敵を倒す必要があるのだ。ただし、村正の体力減少は残り1で止まり 力丸が直接村正に殺されることはない。さて、墓場にボスはいないが、序盤のお堂で大きな戦闘がある。合計で11体のもののけに襲われるのだ。炎を吐く髑髏兵を優先しつつ、1体ずつ倒していく。体力が減ったら神命丹を拾って使おう。


⬅任務七開始時のムービーの選択肢は 任務十一(P76の展開に影響する。


➡斬殺するより忍殺したほうが体力の回復量が多い。連続忍殺で大回復だ。

マップ表記
⇦ 進行ルート
刀 怨霊武者 / 髑 髑髏兵
弓 怨霊武者 / 生 生首



マップ表記
⇦ 進行ルート　A マップ間のつながり
刀 田所兵　弓 田所兵　槍 田所兵



力丸編 任務八 武家屋敷 『田所の謀反を潰せ』

「田所に謀反の動きあり」の情報に従って田所の屋敷捜索にあたる力丸。屋敷内は謀反準備の緊張に包まれた田所兵が巡回しており、それぞれ移動範囲が広い。忍殺するときは周囲の田所兵の視界に入っていないことを確認してから実行する必要があるのだ。屋敷は手前の離れと奥の本宅に分かれている。本宅へ通じる通路の門はイベントで開いているが、離れの縁の下をくぐって本宅の縁の下に出るのが最短ルート。本宅では三冬との対戦がある。

刀流使いで隙が少ない三冬だが、三冬の連続攻撃を防御できたら反撃のチャンス。毘沙門(Xボタン3回、左スティック⬇+Xボタン)からの肝縫い、ダウン中の敵にXボタン)で大ダメージを与えよう。


➡門の近くにいる田所兵は、会話を終えると巡回を始める。それまで待ってから個別に忍殺。


➡本宅で三冬と激突。防御を固めて反撃の隙をうかがう。攻撃がヒットしたらすかさず毘沙門。

力丸編　任務九　竹林
「あやかしの竹林」

力丸は彩女の松之信襲撃容疑を晴らすために竹林に入る。竹林はすでに敵の忍者軍団と天来六人衆が放った式神に制圧されている。式神は忍殺ができないやっかいな敵で、おまけに式神の攻撃はすべて防御できない。監視中は向いている方向がわかりづらいうえに、発見すると高速で追いかけて来るという、なんともいやらしい存在なのだ。ただし、倒しても死体が残らないという利点もあるので、敵が密集しているところでは優先して数を減らしていこう。忍殺にはならないけど、無警戒のときに背後から攻撃すれば必殺になるのだ。

竹林の最奥部に待ち受けているのは彩女に化けた百化け。攻撃のスピードが速いので、こちらから攻撃しても返り討ちにあうだけ。百化けの突進攻撃を横ステップで避けて反撃しよう。百化けが後転したら八方手裏剣が飛んでくる。二段ジャンプでかわせるぞ。



力丸編　任務十　大仏殿
「大仏殿の死闘」

大仏殿に乗り込んできた僧侶軍団が力丸の相手。なかでも虚無僧の尺八から放たれる吹き矢には毒の効果があるので、毒命丹を用意しておくこと。大仏殿の中には隠し通路があり、そこを通ればあまり敵と会わずに済む。マップの進行ルートを参考に進もう。

この任務では2回のボス戦で計3人のボスと戦う。最初がいきなり神楽と鮫陀の2人組。鮫陀は神楽の術で体力を自然回復するので、体力を減らすのが難しい。神楽を倒せば勝利なので、神楽だけを集中攻撃しよう。神楽が赤い呪符を投げたら攻撃のチャンスだ。

3人目のボスは龍丸。五頭竜王撃という6連攻撃と防御崩しの突進攻撃が脅威だ。ただ、龍丸は体力が少ないので、突進攻撃を横ステップで回避して連続攻撃を決めれば、少ないチャンスでも倒すことができる。龍丸が出した刀をしまうまでが力丸の勝負どき。



力丸編　任務 十一　天来城塞 前半

『決戦天来城塞』前半

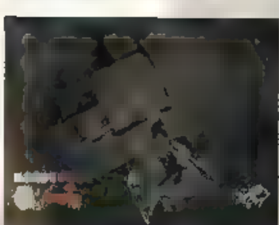
いよいよ敵の本拠地天来城塞に乗り込む力丸。まずは城塞の砲丸の部分を抜けて、鬼陰の部屋を目指すのだ。城塞内部はさすがに敵の本拠地だけあって、敵の数が多い。発見されて敵が集まってしまうと力丸の生還率が激減するので、できるだけ敵に見つからないように進むことが重要だ。それでも3階などは狭い通路なので、戦闘は必至。どうしても避けられない敵は可能な限り忍殺で。3階のいちばん奥の部屋には鬼陰がいる。鍾乳洞のときと同じでキックの連続攻撃をかわせば隙があるぞ。神命丹を使うのも同じなので、攻撃で阻止したい。煙玉を当てて紫電を使えば一撃で倒せる。



←天来法力衆がふたりいる。手前の法力衆が右を向いたら忍殺し、奥の法力衆の隙をうかがうのだ。忍殺の演出はBボタンでキャンセル。

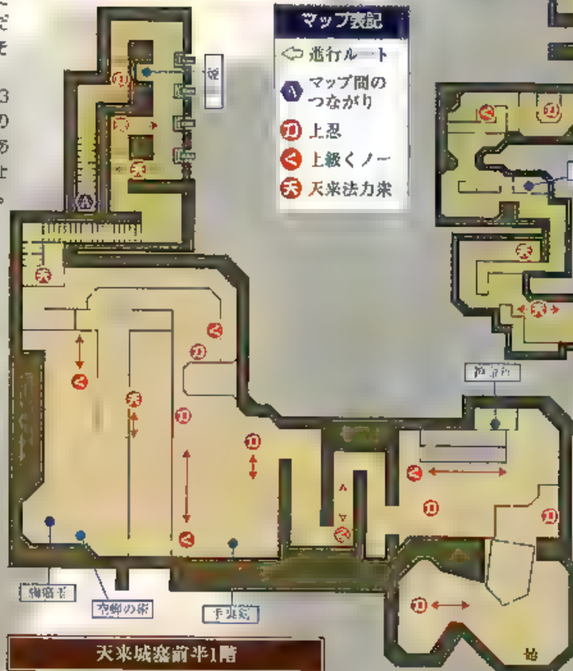


←屋根に上って敵の様子を観察する。遠くの上忍をさきに倒してからくノ一へ。



➡鉤縄で手裏剣がある足場に上ったら、下を歩くくノ一の動きを見て忍殺する。

マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 上忍
- 上級くノ一
- 天来法力衆







➡任務一のときに比べて体力が200に増えているほか、超蹴落とという必殺技を覚えている。

力丸編　任務 十二　天来城塞 後半

『決戦天来城塞』後半

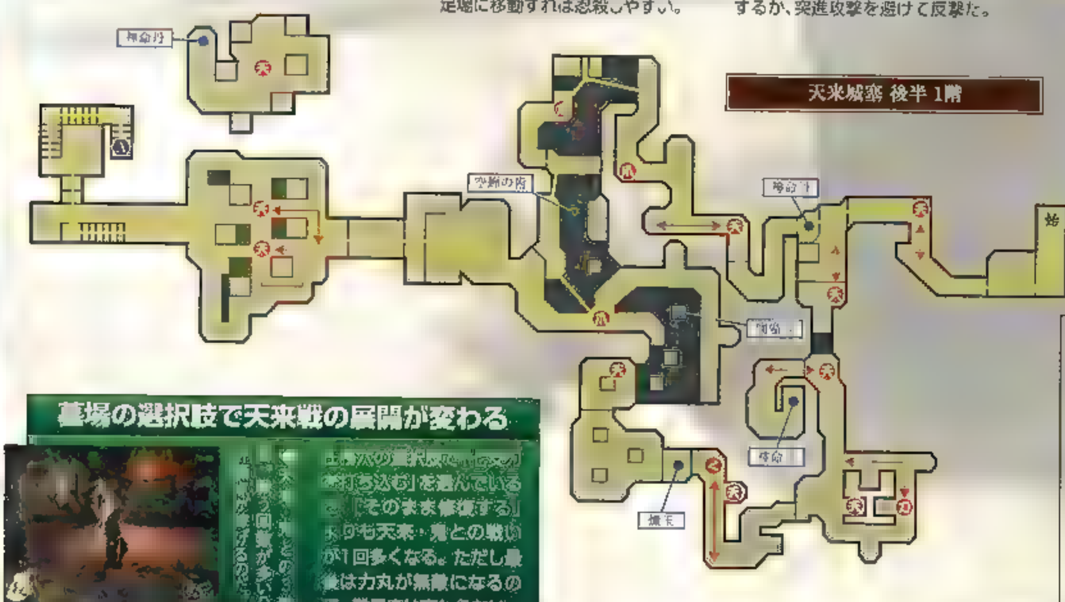
マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 上忍
- 上忍
- 上級くノ一
- 天来法力衆

天来城塞の後半戦。スタートして通路を通り、最初に出た部屋に隠し通路の入り口がある。鉤縄で神命丹がある段に上れば、そこが隠し通路だ。ただし、下の通路を進むよりは少ないが、隠し通路にも敵はいる。行動パターンを観察して忍殺しよう。通路を抜けた奈落付近では、敵がいる足場の隣りの足場に移動すれば忍殺しやすい。

天来城塞の2階で力丸を迎え撃つのは騒動の黒幕である天来。天来は3種類の妖術を使う。氷の矢はジャンプ、雷は天来に接近、岩の列は横ステップで回避して、すかさず反撃しよう。天来・鬼に変身したら、イベント発生までは逃げ。ダメージを与えられるようになったら連続攻撃の3段目を防御するか、突進攻撃を避けて反撃だ。



←天来・鬼になると妖術は使わない。突進攻撃を避けられる間合いを保つ。





墓場の選択肢で天来戦の展開が変わる

…天来・鬼との…回数が多い分…げるのだ。

…次の選択肢で[illegible]「打ち込む」を選んでいると「そのまま修復する」よりも天来・鬼との戦いが1回多くなる。ただし最後は力丸が無敵になるので、難易度は変わらない。

彩女編　任務七　浪人街
『生駒善之助を探せ』

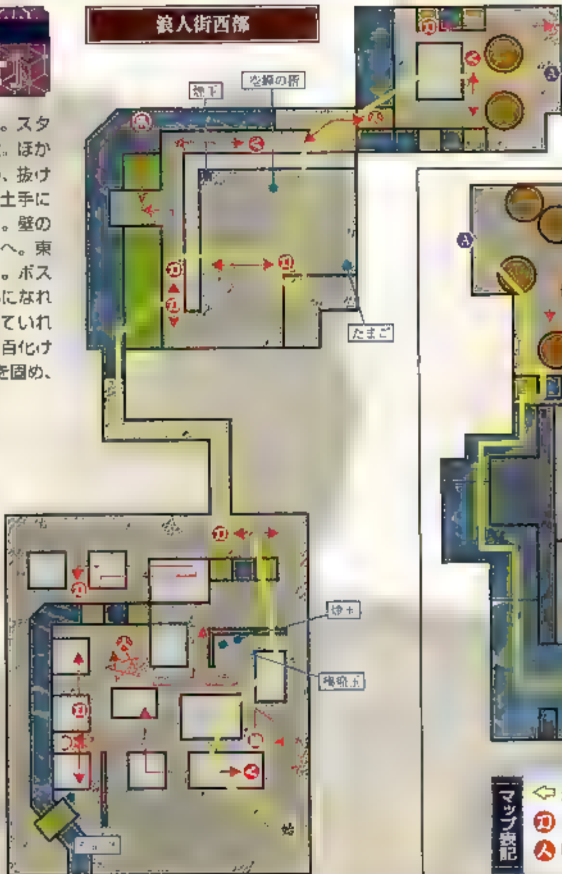
最初のブロックは敵の忍者とともに町人が多い。スタートしたら近くの屋根に上り、す速くくノ一を忍殺。ほかの敵に見つからないように屋根伝いに北に向かい、抜け穴前の下忍を忍殺しよう。抜け穴を出たら右手の土手に上り、会話を終えた下忍を右、左の順番に忍殺する。壁の内側の敵ふたりを倒したら、水際の敵を避けて先へ。東部の敵は隠し水路を通ればほとんどやり過ごせる。ボスは鉄舟と力丸に変身した百化け。鉄舟は体力が75になれば降参するので、連続攻撃を回避してから攻撃していればすぐに決着はつく。問題は鉄舟から連戦になる百化けだ。離れると忍具を使ってくるので、接近して防御を固め、毘沙門や斬鉄の隙に反撃しよう。



←任務が始まったらすぐに屋根に移動。後ろを向いたくノ一を忍殺する。



➡土手の斜面で会話が終わるまで待機。背中を向けたら飛び出して仕留めよう





←突進攻撃のぶちかましは防御したあとに反撃可能。連続攻撃はしゃがんでいれば当たらない。



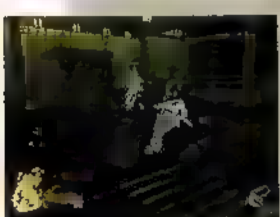
↑忍具を使わない間合いで防御。連続攻撃や突進攻撃とジャンプ攻撃がある。



マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 下忍
- 下忍
- くノ一
- 町人
- 町娘

彩女編　任務八　尼飼城
『からくりの城』

尼飼城からの脱出行を阻むのは、いきなり現れる機舞羅。近づく、離れるの動きをくり返して空振りを誘うのが基本戦術。回転攻撃は防御してから反撃しよう。倒したら尼飼城の1階を目指す。弓を持ったからくり武者を越えると2段ジャンプが必要な、難度の高い奈落が現れる。2段目のジャンプは先に進む通路の高さまで落下してから。機舞羅を倒して20分以内に脱出というタイムリミットがあるので移動は迅速に。1階の出口には鬼陰が待ちかまえている。足を止めずに動き回りながら、鬼陰の隙を見て攻撃をしよう。

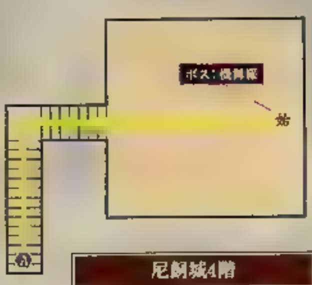


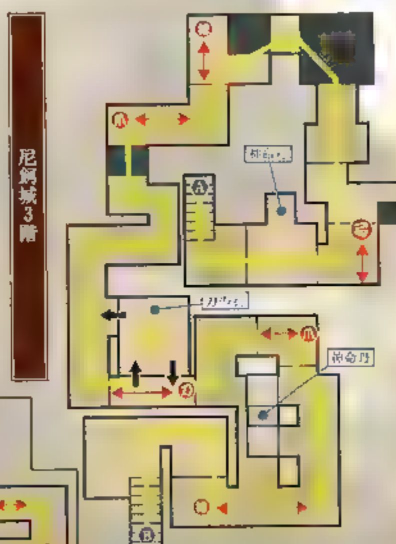
←マンジカノ攻撃と突進攻撃は防御不能。前者は移動、後者はジャンプで回避する。

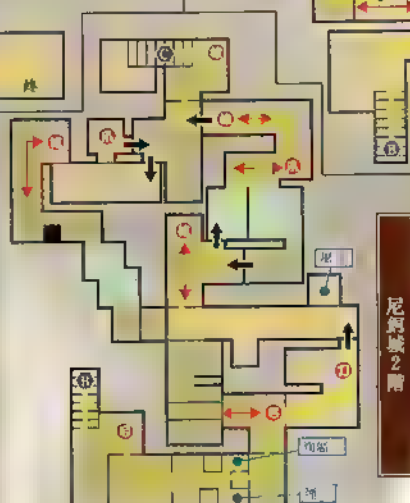


➡棒を装備していれば回転攻撃（左スティック右回転＋Xボタン）も有効だ。









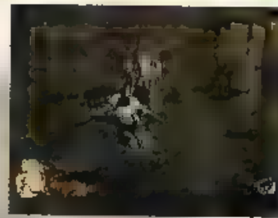
マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- ← 一方通行
- からくり武者
- からくり武者
- からくり武者
- からくり兵

彩女編 任務九 大仏殿 『宝玉を手に入れろ』

マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 虚無僧(錫杖)
- 拳法坊主
- 虚無僧(吹き矢)
- 熊

天の宝玉を求めて大仏殿に来た彩女に、厳陀が立ちふさがる。見た目のどおり怪力で体力も豊富だが、でかい図体のために動きは鈍い。攻撃のあとに大きな隙があるので、中距離を保ちながら横ステップで厳陀の周囲を反時計回りに回り、厳陀の攻撃が空振りしたら懐に飛び込もう。攻撃は霞(Xボタン4回)+残月(左スティック⬇+Xボタン)が効果的だ。ただし、厳陀は絶対にダウンをしないので、残月の後にすぐ離れること。

厳陀を倒したら大仏殿に進攻開始。最初の部屋で鉤縄を使って隠し通路に入ったら虚無僧や僧兵を倒しながら奥へ進む。途中、大仏殿1階を通るところで、通常の敵なのにボス以上の体力を持つ熊と遭遇する。しかし忍殺で仕留めれば体力に関係なく一撃なので、正面から戦う必要はない。もし発見されてしまったら奈落に落とす戦法が有効だ。ゴール直前の奈落には薊が隠されている。敵を毒状態にする武器なので回収しよう。



←たまにする挑発も彩女にとってチャンス。2段ジャンプで背後に回れる。



↑しゃがみ移動で足場の隙間に降り、奈落の横穴へ。主観視点で正面を調整。




彩女編 任務十 鍾乳洞 『関谷を救出せよ』

天来の居場所を知る関谷を救出するのが彩女の任務だ。力丸の任務三とは違って、鍾乳洞の中から任務が始まる。狭い鍾乳洞なので逃げ場、隠れ場はほとんどない。段差を利用したり、壁に張り付いての擬態で隠れたりして敵を忍殺しながら慎重に進もう。関谷がいるのは鍾乳洞中央付近の小部屋。ここにたどり着くまでに倒す敵は9人だ。関谷を救出したら、つぎの任務は爆薬捜し。部屋を出て左の壁沿いに進めばすぐに爆薬を入手できる。爆薬がないとボス直前の道を塞ぐ岩を越えられないぞ。イベントで岩を破壊したら、神楽との戦いになる。神楽は狼の式神を従えているが、神楽さえ倒せば任務は完了。体力に不安があるときや時間をかけたくないときは、式神を相手にしないほうが得策だ。神楽は体力が少ないので、火矢や八方手裏剣を2回当てるだけで倒すことができる。忍具がない場合は崖の上の安全地帯を利用しながら、接近戦でダメージを与えよう。




マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- 上忍
- 上忍
- 上級くノ一
- 式神
- 忍犬



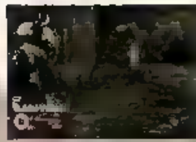
→関谷を救出したら式神と対戦。壺を壊して爆薬を取りに行く。



→2段ジャンプなら神楽が放つれを避けながら接近できる。

彩女編　任務 十一　天来城塞 前半
『決戦天来城塞』

最終決戦は力丸と同じく2部構成。まずは天来城塞前半の任務だ。城塞3階にいる龍丸を倒すのが目的だが、敵の本拠地だけあって敵の数がかなり多い。できるだけ体力を消耗しないために、隠密行動と忍殺が欠かせないぞ。また、城塞内には魍魎兵が配置されているので、魍魎兵にダメージを与えられる露と雫が必須。忍具選択で露と雫を忘れずに持ち出そう。ボスの龍丸はかなりの強敵だ。連続攻撃と突進攻撃はしゃがんでかわせるので、相手の攻撃が空振りした瞬間に反撃すればオーケー。龍丸は体力が減ると強力な防御不能攻撃をするようになる。煙玉などで早期決着を。



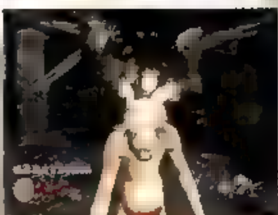
↑3階の通路は壁張り付きしながら移動を。



↑左手の上忍を警戒しつつ、下に潜り込む。



←奥の上忍の動きを見て廊下の上忍を忍殺。死体が発見されるまえにもうひとりも。

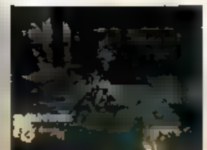


➡体力が多い魍魎兵を露と雫で忍殺すれば一撃で沈む。周囲の視線に注意せよ。





マップ表記
- 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 刀 上忍
- 爪 上忍
- 天 天来法力衆
- 魍 魍魎兵（強）



➡間合いが開くと忍具を使うので近～中距離で戦う。しゃがみ体勢で攻撃を回避しよう。

彩女編　任務 十二　天来城塞 後半
『決戦天来城塞』

マップ表記　進行ルート　Ⓐ マップ間のつながり　刀 上忍　爪 上忍　魍 魍魎兵（強）　天 天来法力衆

天来城塞の最終局面。ここも魍魎兵がいるので、露と雫が欠かせない。また、ボス戦に蘇命丹や虎バサミがあると役立つ。ボス戦までに会う敵の数は前半よりは少ないものの、精鋭の天来法力衆が多いので楽ではない。壁に張り付いて敵の動きを観察し、隙を見つけたらひとりずつ確実に忍殺していこう。周囲の敵の動向にも警戒。

天来城塞最奥部の敵は力丸と同じく天来。瞬間移動と妖術で攻撃してくる。岩の攻撃の直後に大きな隙があるので、横ステップで回避したらすかさず飛び込んで攻撃しよう。その他の妖術は移動で回避に専念。第2段階は天来　蛇。毒霧はバックステップでかわし、連続攻撃を防いで反撃する。起き上がりに攻撃を重ねるのも有効だ。



←水の攻撃は2段ジャンプ、雷の攻撃はバックステップで回避するのが確実。





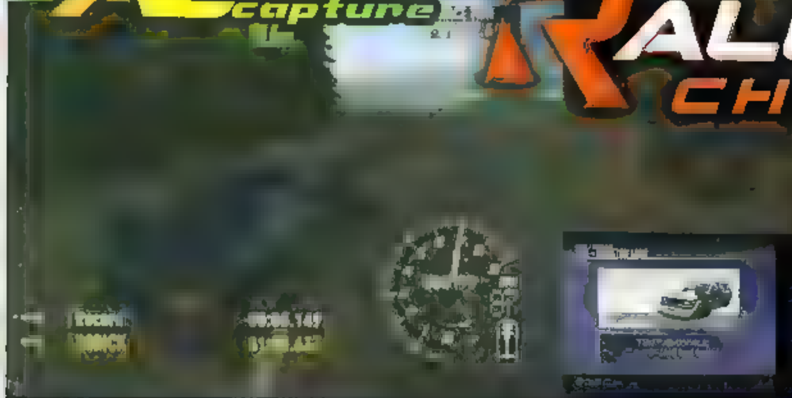
任務六の選択肢でムービーが変化！



選択肢は任務六の[illegible]のまえ。任せる[illegible]

力丸と同じように彩女の任務にも選択肢が登場する。しかし力丸のようにボス戦の回数が変わるようなことはない。その代わりに任務十一と任務十二のムービーが変化するのだ。

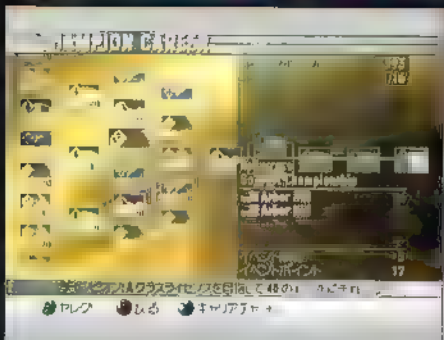
RALLISPORT CHALLENGE 2



コースを攻略するよりも、マシンの特徴と挙動を把握することが大切。そこで今回は、あらゆる状況に対応できるような情報を満載してお届けしていこう！

R racing	ラリースポーツチャレンジ2		レース
	マイクロソフト		Digital Illusions
	発売中（8月10日）		7140円［税込］
	HDTV、5.1ch		
	45ブロック以上		―

CAREERモードをクリアーし、アンロックしたマシンで世界へ挑め！



⬆これら豊富なルートの中にマシンやコースが隠されているので、しっかりアンロックしていこう。

搭乗マシンやコースは、CAREERモードで各所に設定されたロックを解除すると増やすことができる。そのため、まずはCAREERモードのクリアーを目指すことが先決だ。CAREERモードはアマチュアからプロ、チャンピオン、スーパーラリーとランクが用意されており、アマチュアから段階を踏んでクリアーしていく。なお、各ランクをクリアーするだけなら1ルートでいいが、マシンとコースをコンプリートするには、最終的に全ルートを走破しなくてはならないぞ。



⬅アンロックして入手したマシンはXbox Liveやタイムアタックで使用が可能。チューニングも怠らないように。



スーパーラリークリアーを目指せ！

⬅チャンピオンをクリアーすると、最後の砦にスーパーラリーが!! 目指せクリアー!!

欲しいマシンのみならずコースのアンロックも忘れずに

ルート分岐されているアイコンにカーソルを合わせると、そこにロックされているマシンやコースがわかる。アンロックされているマシンの数に比べてコースの数は約3倍以上。コースもアンロックしておけば、タイムアタックで練習ができるので忘れずにクリアーしておこう。なお、アンロックしたマシンは走行コースを問わず、使用することが可能。ターマックやグラベルに合わせてタイヤのセッティングをしておこう。

ラリーストの頂点を目指す！





登場コースは90以上！



⬆➡ラリークロスやクロスオーバー、ヒルクライムなど、それぞれ走りかたに特徴があるコースは5種類に分けられている。その数はなんと90コース以上だ！

Xbox Liveに備えてタイムアタックで走りに磨きをかけろ！

Xbox Liveで世界の強豪たちに挑むまえに、タイムアタックで走行コースと、そのコースにベストな車種を探すのも本作の楽しいところ。リーダーボードをつなげて記録を確認することもできるので、それを参考に試行錯誤することもできるぞ。なお、クロスオーバーのような周回コースに関しては、自分のベストラップのゴーストカーが表示されるので、ライン取りの研究にももってこいだ。目指せ世界1位！

不得意なコースを研究



⬆タイムアタックでひとつのコースを追求して走りに磨きをかけよう。



⬆ベストラップを叩き出すたびにゴーストカーも更新される。走りの極限を求めるのだ！

➡自分で車種に制限をつけてタイムを追求するのもアリ。楽しみかたはいろいろ。



プロフェッショナルペースノートで走りの確実性を向上せよ!

コドライバーの音声と警告標識によって、路面状況や地形をリアルタイムに把握できる。このペースノートの設定を、ぜひともプロフェッショナルに切り替えて走ってもらいたい。ノーマル設定では「イージーライト」や「ミディアムレフト」といったシンプルな情報だが、プロフェッショナルではコーナーの角度が緩やかな1から、鋭角な10までの数値で表現してくれる。これでミディアムとだけ表現されていたコーナーも、きっちり4や6などの数値で表現してくれるので、コーナーの角度がはっきりイメージできるようになるのだ。また、連続するコーナーの場合も「4ライト・イントゥ・5レフト」という音声が知らせてくれるため、より正確なアプローチとライン取りが可能。ただし、入り組んだコースではコドライバーの音声ガイドがつぎつぎと聞こえるので、慌ててタイミングを間違えることも。しっかり目と耳でコーナーを確認しておこう。



↑警告標識を確認しながら走るよりも、耳を澄ましてコドライバーの音声ガイドに従ったほうがスムーズ。警告標識の色が目に入ってくれば、より理想的と言える。



↓コドライバーの設定はオプションメニューで変更できるので、忘れないように。

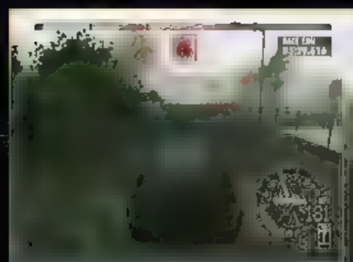


臨場感あるラリーを演出!

←コドライバー設定をオフにして問題なければ、マップ表示で走るのもアリだが……。

コドライバーのアドバイスを走りに活かそう

コーナーのキツさを数値でガイドしてくれるほかに、プロフェッショナルの設定にするとノーマルよりも具体的に路面状況を知ることができる。たとえば「カット」と「ドントカット」。これは、ヘアピンコーナーでイン側をショートカットできるかできないか。ほかにも「キープレフト／ミドル／ライト」というガイドがあり、障害物への警告とともに、つぎのコーナーへのアプローチをも教えてくれる。このようにドライバーの視覚範囲外の情報をコドライバーから豊富に得ることができるのだ。これらの情報を聞き逃すことなく、最大限に活かしてドライビングできるようになろう!



↑「7ライト・カット!」と音声ガイドが流れたら、それに備えてアプローチ。



↓豪快にヘアピンをショートカット!! これでタイムも大幅に短縮できるぞ。

手足のようにマシンを操れ! 路面状況によるマシン制御のコツ

[illegible]何があるかわからない。それこそが、ラリーの醍醐味のひとつでもあるが、ドライバーとしては予期せぬ出来事[illegible]テクニックと、それを予測しておくことが大切。正しい状況判断で、ロスのない走りができて一流のラリーストだ。

路面の起伏に合わせた走りが大切

Bump・Jump・Over Crestというのは、路面にある起伏のこと。この起伏に対しハイスピードで進入すると、マシンの荷重がほかへとかかり、とくにジャンプして着地した際はクラッシュなど予期せぬ事態に見舞われることが多い。仮にジャンプしなくても、そのあいだグリップは失ってしまうので、細心の注意を払っておこう。起伏に対しては極力マシンを垂直にした状態で進入すること。

なお、コーナリング中にある起伏の場合で、どうしてもドリフトしながら進入しなくてはならない際は、アクセルを離すというのもテクニックのひとつとして覚えておくといいだろう。



豪快かつ華麗に舞え!

↓進入角度が悪いと着地で制御できない。また、起伏の先の地形もあらかじめコドライバーで把握できていれば◎。

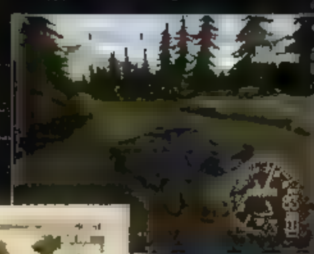


↑スピードが速ければ速いほど細心の注意を払い、丁寧なアプローチで起伏へ進入する。ジャンプ寸前でアクセルを離せば、挙動が安定しやすいぞ。

予想外の出来事を想定して走るべし

市街地コースの両脇にある歩道の段差や、山岳地帯コースにある小石。これらもマシンの挙動を乱す障害物のひとつ。場合によっては、片輪だけ乗り上げ、起伏よりも最悪の結果を招くことがあるので注意しておくように。歩道の段差や小石に片輪を乗り上げた場合に生じるデメリットは、乗り上げた方向にマシンが引っ張られてしまうこと。それを予測しておかないと外壁に接触、またはクラッシュも考えられる。ただ、これを逆手に取ったテクニックもある。これを利用してグリップを向上させ、強引にコーナリングするのだ。難しいが試してみる価値はある。





↓山岳地帯のコースに続いているところに小石が。す速いハンドリングでマシン制御を心がけよう。



↑→段差に乗り上げてしまったときは、落ち着いて対処。焦らずにカウンターを当てて、マシンの姿勢を立て直そう。

小さな段差に注意せよ!

マシン特性と走行コースの特徴を把握してスムーズな走りを!

コースの路面状況とマシンの性能によって、走りは大きく異なる。アイスバーンならFF車や4WD、ヒルクライムならハイパワーマシンなど、コースによって搭乗するマシンをチョイスしなくてはならない。また、タイヤやサスペンションを路面状況に合わせるなどの細かいセッティングも駆使すれば、よりスムーズに走れるだろう。試行錯誤をくり返し、自分好みのマシンに仕上げてみよう。



↑ストレートが長いのか、コーナーが多いのかでギア比をセッティングすれば、よりマニアックかつ理想的なドライブが可能に。

MTとATどっちがいいの?

[illegible]



Ice、Snowに強いFF車



←アイスレーシングで抜群の安定感を誇るビートル。前輪駆動でグイグイ引っ張ってくれる。

アイスバーンやスノーステージでは、挙動の制御が簡単な前輪駆動のマシンが有効。ただし小回りは効かないので、ヘアピンなどのコーナーではサイドブレーキを使って曲がろう。



←FF車は安定したコーナリングが可能だが、コーナリングまでのアプローチが難しい。的確なブレーキングでクルマをスライドさせて制御しよう。

旋回能力の高さがウリのFR車



←旧車といえど、ハイパワーの240ターボ。コーナリング中に一度崩れたらその制御は難しい。

ハイパワーマシン=FRという認識が広く浸透している。後輪駆動のためにアイスバーンやスノーステージに弱いのが欠点とされるが、パワーを使いこなせればこれ以上速いマシンはない。



←ハンドルを切ってアクセルをちょっと踏んでやれば、すぐにドリフトできる。旋回性能の高さではFR車を上回るものはない。果たして乗りこなせるかな。

万能タイプの4WD



←世界ラリー選手権で何度も優勝を飾った経験のある、日本を代表するラリー車。

前・後輪が同時に駆動するため、これ以上とないグリップを得られる4WD。ただし、4WD=曲がらないという定説があり、実際にヘアピンではサイドブレーキで思いっきり滑らせる必要もある。



←ドリフト中はハンドルをあまり切らず、立ち上がりと同時にカウンターを当てるのが4WDでのテクニック。アイスバーンもスノーステージもお手の物だ。

ダウンヒルとクライムヒル 斜面の有無でマシン挙動も大きく変化!

上り坂か下り坂かでマシンにかかる荷重の位置は大きくずれる。上り坂ではは荷重がリアにかかり、リアタイヤのグリップが増加すると同時に、重みでマシンが滑りづらくなっている。そのため、上り坂ではコーナーに対して思い切った突っ込みが可能だ。

問題は下り坂。フロントに荷重がかかることと、コーナーの手前で減速することでさらにフロントに荷重がかかる。これによりフロントタイヤがマシンの重みでグリップしきれず、舵が効かなくなってしまう。この状態がいわゆるアンダーステアだ。また、うまくドリフトさせたとしても、リアの荷重が抜けているため、スライドし過ぎという状態が増えるのだ。



↑上り坂ではコーナーに向かって思いっきりドリフトさせる。



↑アクセルを踏み込めば、簡単に状態を立て直すことが可能。



↑下り坂ではリアの荷重が抜けているのを忘れずに。



↑ちょっと気を抜いただけで舵が利かずクラッシュにつながるぞ。

↓コーナリングの要は荷重移動。その荷重が平地とは違う斜面のある状態で、どれだけかかるのかを把握することが大切だ。





←路面状況のミスによって簡単にアンダーステアになってしまうことも。注意しよう。

走行時のポイント Tarmac ターマック

豪快にグリップ走行! ライン取りがタイム短縮のカギ

舗装路や石畳でできた道路を走るときは、きついコーナー以外では極力ドリフトを避けるのが速く走るコツ。つまり、グリップでのコーナリングを心がけ、道幅を有効に活用してアウトインアウトのライン取りでコーナリングする。ラリーでいちばん注意しなくてはならないことは、舗装路だからといって決して安心はしないこと。というのは、まれに細かい砂が撒かれているときがあるからだ。固い道に撒かれたこの砂に乗り上げてしまうと、一瞬にしてグリップが失われ、スピンしてしまうので注意しておこう。市街地コース以外での舗装路のほとんどが、こういった状態になっているので覚えておくこと。油断は禁物なのだ。



道幅を有効に活用!

⬅舗装路での最速ラインはアウトインアウト。場所によってはスローインファーストアウトも速い。つまり、舗装路では立ち上がりの加速が重要となるのだ。



派手なドリフトは禁物

➡180度転回するようなきついコーナーでは、サイドブレーキを使ってマシンの向きを一気に変えよう。それ以外のドリフトはタイムロスにつながるぞ。

走行時のポイント Ice&Snow アイス&スノー

オーバーステアに注意せよ 小さなハンドリングでアクセルは全開!

マシンをかなりスライドさせないとコーナリングができないアイスバーン。サイドブレーキを使えば簡単にマシンの向きを変えられるが、アイスバーンでタイムを縮めるためには、コーナーの角度に合わせてマシンをスライドさせ、いかにムダのないドリフトができるかが重要。また、いかに減速量を抑えられるかも重要だ。そのためには、コースレイアウトを覚えるということは不可欠。コーナーへ進入するときは、かなり早い段階から減速とドリフト体勢に移行しよう。もっとも難しい路面状況となるアイスバーンでのブレーキングと挙動修正が極められれば、ほかの路面状況もスムーズに走れるようになるはずだ。練習あるのみ!

カウンターに全神経を集中!







⬆➡よく見る失敗は、進入時によるスライドのさせすぎ。やり過ぎたと思ったときは速やかにアクセルを離せば、意外とスムーズに立て直せるぞ。

⬆ドリフト中は、4WD同様にハンドルをニュートラルにした状態で立ち上がり、加速させるのが理想的。ラインに乗せられれば言うことはない。

走行時のポイント Gravel グラベル

ブレーキングとサイドブレーキの必要性 的確な荷重移動でマシンを制御

舗装路と砂地の中間くらいのグリップが得られるグラベル。小石や溝にタイヤが取られ、挙動が乱れることがあるので注意しておこう。コーナーへ進入するときは、マシンを少しだけスライドさせ、小さめのドリフトでコーナリング。ターマック同様にアウトインアウトのライン取りで立ち上がりにかけてマシンを立て直そう。

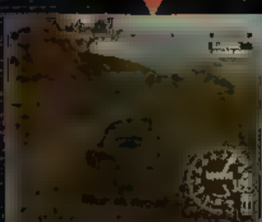


⬅グリップはあるが、ブレーキングでスライドする。



➡この時点でハンドルはほぼニュートラルへ移行。





⬅カウンターは当てているが、気持ち程度で立ち上がろう。

絶妙なハンドル捌きで!

⬆比較的グリップは得られるので、進入のドリフト後はカウンターを小さく当てて徐々にマシンを修正する。グラベルではハンドル操作を小さくするのが速く走るコツだ。

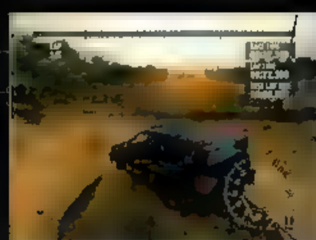
走行時のポイント Sand サンド

アンダーステアが最大の注意点! スローインファーストアウトで立ち上がり重視!

コーナリングをするにも、ちょっとマシンが重く感じる路面状況が砂地。ドリフトするのもサイドブレーキを使い、思ったより勢いよくマシンをスライドさせないとうまくコーナリングができない。また逆に、立て直すときもアンダーステアになりがちなので注意しておこう。4WDならうまく走れるが、FR車で走行する際は感覚を掴み取るまでかなり苦労するはず。ただ、ほかの路面状況と比べてスピードも出ないので、そこをいかに速いスピードで駆け抜けられるかが、タイム短縮のポイントとなってくる。



⬆下り坂ではとアンダーになってしまうので、とくに早めの減速を心がけておこう。



⬆感覚としてはアイスバーンよりも多少グリップがある感じ。そのため、コーナーの進入から立ち上がりにかけては同じ要領。

ハイパワー車4WDが有効!

➡砂地ではホイールスピンするので加速がもたつく。そのため、コースを攻略するときは4WDでハイパワーなマシンがオススメ。



ストーリー攻略に加えて開発者インタビューもお届け!!

DEUS EX INVISIBLE WAR™
デウスエクス：インビジブル・ウォー

今回は自由度の高い本作でスムーズにストーリーを進行できるよう、舞台となるエリアごとに攻略していくぞ。

adventure
- デウスエクス：インビジブル・ウォー
- FPSアドベンチャー
- アイドス
- ION STORM
- 発売中（6月17日）
- 7140円［税込］
- —
- 非対応
- 18歳以上
- 2040ブロック
- —

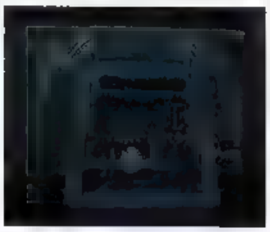
各種テクニックを身につけ勢力争いの渦中を生き抜け!

命令や依頼の達成方法が、毎回、複数用意されている本作。ここではストーリー攻略に入るまえに、ゲーム全般で役立つ基礎的なテクニックを紹介しておこう。解法はひとつではないので、自分だけの攻略法を見つけて楽しむ手助けとしてほしい。


↑会話中に選択肢が現れた場合は注意。無闇に好戦的な姿勢を見せると、むだな戦闘をしなければならないケースも多いぞ。

移動・探索編

本作では、組織や市民から依頼を受けるたびに、ステージ内をあちこちと頻繁に移動することになる。どの場所にどんな通路や施設があるのか意識して覚え、アイテムが落ちていないかにも注意して移動しよう。また、マルチツールがないと開かない扉に出会ったときは、最初に周囲を探索してみること。ダクトなどから内部に侵入できる場合もあるからだ。


↑壁に開いたダクト。貴重なマルチツールはなるべく節約。

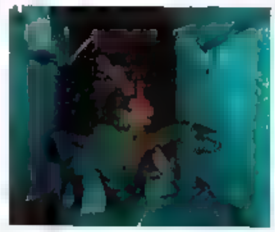
武器・装備編

どんな状況にも対応できるオススメ武器を紹介！ まずは"エナジーブレード"。筋力強化とEMP攻撃能力のバイオモッドを身につけておけば、ボットにも人間にも対応できる。また、サイレンサーをつけた"スナイパーライフル"は、ターゲットをす速く静かに消すのに便利。大勢の敵と渡り合うときは、ダメージアップをつけた"マシンガン"などが活躍するぞ。


↑筋力強化で最大所持数は増やせるが、武器は厳選しよう。

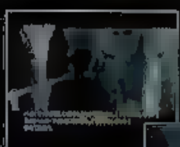
戦闘編

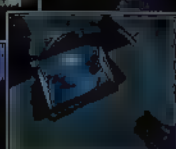
人間に対してはマシンガンなどの銃火器、ボットに対してはブレイドなどの近接武器で戦うと効率がいい。同時に複数の敵と戦う場合は、中距離からのグレネード（左トリガで接触後すぐに爆発）も積極的に活用していこう。ただし、これらはすべて戦う場合の話。余分なダメージを受けないためのベストな行動は、戦闘自体を発生させないことだ。


↑最大まで筋力強化すれば、近接武器は人間にも効果大。

武器モッド&バイオモッド　その活用次第で攻略法は無限に!

武器モッドやバイオモッドの中には、一見効果がわかりにくいがじつは有用だったり、特殊な効果を持っているものも多い。ここでは、そんな一度は使ってみる価値のある能力を紹介しよう。なお、バイオモッドに関しては、それぞれ3段階まで能力をグレードアップできる。自分がどの程度の能力を必要とするのか、画面の説明を読んで判断しよう。


←バイオモッド・キャニスターは、オマートレイダーからも購入可能だ。


→武器モッド・キャニスターは、ステージ上に落ちていることが多い。

武器モッド活用術　武器の新しい使いかたが見えてくる

●シェル・スカベンジャー

弾丸を連射するマシンガンや、1発の弾薬消費量が多いスナイパーライフルなどに装着するのが有効。とくにマシンガンは連射武器のため、あっという間に弾薬が減っていく。最優先に装着しておこう。



●ダメージアップ

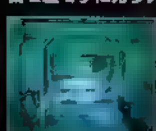
これも、まずはマシンガンに装着してダメージ効率を強化しておきたい。スナイパーライフルのように、急所を直接狙える武器には装着する必要はないだろう。

●サイレンサー

スナイパーライフルに装着すれば、使用時に攻撃場所を特定されにくくなる。完全に消音できるわけではなく、周囲に微かに音がもれることを覚えておこう。

●グラス・ディスタビライザー

赤外線で警備されているガラスを含め、音を立てずにガラスを消滅させることが可能。ハンドガンなど、消費弾薬の少ない武器に装着しておきたい。サイレンサーとセットで装着するのがオススメだ。



バイオモッド活用術　難関の新たな突破法が浮かび上がる

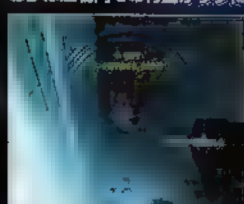
●視力強化（目）

1段階目は、視界に入った有機物を感知できるように。2段階目以降になると、壁の向こうの人間はもちろん、弾薬などのアイテムにも反応するようになる。


↑"ライト"の能力とは違い、使用時に敵から発見されやすくなるという短所がない。

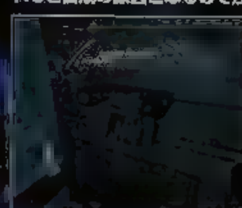
●ボットコントロール（腕）

最初はタレットなど小型ボットにのみ干渉できるが、強化を重ねれば大型ボットも操れるようになる。1段階だけでもつけておけば建物内での行動がラクに。


↑相手から不審がられることなく、ターゲットを仕留めることができるぞ。

●ハッキング能力（頭）

セキュリティーシステムの機能を停止させたり、ATMから現金を不正入手したりできる。ハッキング現場を第三者に見られると警戒の原因となるので注意。


↑強化の段階を上げることに、停止させられる機能の種類が増加していく。

●防御支援型ドローン（肩）

ボットが放つミサイルなどの物理兵器を察知し、自動的に撃墜する。強化の段階を上げることに、攻撃への反応が早くなっていくぞ。中盤以降、巨大なボットが出現するようになってからは大活躍。

●足音（消音）（脚）

ゆっくりと忍び足で動けば別だが、敵の近くをふつうに走って移動すると、足音で敵に発見されてしまう。この能力は、走行中の自分の足音を段階的に小さくできるというもの。3段階目まで強化すれば完全に足音が消え、隠密に徹せられる。

中盤エリアまでのストーリー進行を徹底サポート！

新しい命令や依頼などを受けると、最初に目標となる施設名と大まかな場所が示される。本作では全体マップなどで目標の位置を確認できないので、目的地は自分の足で捜すのが基本となる。壁の標識やエリア移動時に出てくる案内に注意をはらい、迷子にならないようにしよう。本誌のマップも参考にして、ステージの全体構造を把握してほしい。

ゲーム序盤で登場する大きな勢力はWTOとオーダーのふたつ。そこで今回は、勢力別にイベント進行をフローチャート化してみた。チャートの項目は、それぞれ上段が依頼内容、下段が実行場所となっている。



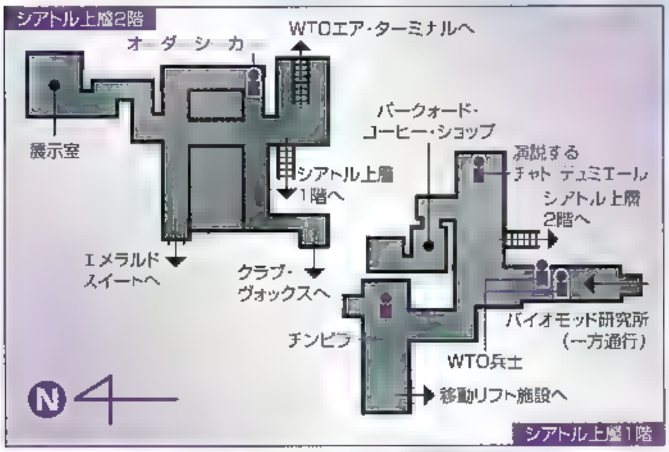
←エリア移動時に、移動先の施設名を確認できる。



←壁に表示されている標識。英語だが目印としては十分。

二大勢力がしのぎを削る街 シアトル

始まりの街となるシアトルは、おもに住居やナイトクラブなどがある市街地と、武器などの開発を行っている研究所のエリアで構成される。市街地では、さきに戦いを仕掛けてくる人物は少なく、会話での選択肢さえ間違わなければほとんど戦闘の心配はない。対してMAKOバリスティクス潜入後は、警備の人間やボットに発見され次第、戦闘が発生する。市街地で武器や弾薬をしっかり調達して、後半の潜入に臨もう。



勢力別ストーリー進行チャート

WTO

- 文化大臣の密輸品保管庫に潜入（エメラルド・スイート、ペントハウス）
- 保管庫の調査結果をWTOへ報告（WTOエア・ターミナル）
- パイロットの雇用（シアトル下層、グリーセル・ビット・バー）
- シド・ブラックのジェット機を奪還（シアトル下層、ヘロンズロフト・アパート3階）
- ジェット機解放の報告（シアトル下層、グリーセル・ビット・バー）
- シド・ブラックのジェット機と合流（ヘロンズロフト・アパート3階外）
- MAKOバリスティクス内部に侵入（MAKOバリスティクス屋上）
- マグ・レイルの回路図をアップロード（MAKOバリスティクス内部、武器研究所）
- マグ・レイルのケースを開放（MAKOバリスティクス内部、武器研究所）
- プロジェクトディレクターの部屋を探索（MAKOバリスティクス、バイオ研究所）
- シド・ブラックと合流してカイロへ（スタート地点）

オーダー

- キャプテン・ラマーの発見（移動リフト施設）
- キャプテン・ラマー裏切りの証拠を探索（移動リフト施設内オフィス）
- チェンの探索結果の報告（オーダー教会）
- パイロットの雇用（シアトル下層、グリーセル・ビット・バー）
- シド・ブラックのジェット機を奪還（シアトル下層、ヘロンズロフト・アパート3階）
- ジェット機解放の報告（シアトル下層、グリーセル・ビット・バー）
- シド・ブラックのジェット機と合流（ヘロンズロフト・アパート3階外）
- MAKOバリスティクス内部に侵入（MAKOバリスティクス屋上）
- マグ・レイル開発主任の暗殺（MAKOバリステクス内部、武器研究所）
- プロジェクトディレクターの部屋を探索（MAKOバリスティクス、バイオ研究所）
- シド・ブラックと合流してカイロへ（スタート地点）

—シアトル市街地— WTOはエメラルド・スイートへ、オーダーは移動リフト施設へ

注意すべきは、どちらの勢力の依頼でも出会うことになる、移動リフト施設付近のチンピラ。彼らは金を要求してくるが「ATMに行く」という選択肢を選べば、一度だけ無条件で通過できる。戦闘になった場合は銃を抜かずにWTO兵士のところへ走り、彼らに処理してもらおう。

WTO ペントハウスのキーコード

WTOの最初の任務となるペントハウスへの潜入。まずはクラブ・ヴォックスへ向かい、ペントハウスの主と話そう。彼から依頼される簡単なセカンダリーゴールを達成すれば、ペントハウスのキーコードを聞き出せるぞ。ペントハウス内部では、"赤外線迷彩"の能力があると安心。



←会話後、すぐ近くにいる男と会話し、再び彼と会話。これでオーケー。



➡エメラルドマウンテンに行き、目の前の扉に入ればペントハウスへ。

WTO、オーダー ふたりのパイロット

グリーセル・ビット・バーにはふたりのパイロットがいるが、オススメはシド・ブラック。彼の借金も肩代わりできるとベターだ。合計で750クレジットもかかるが、払った場合だけ、その後の長い戦闘を避けられるからだ。事前にセカンダリーゴールをこなして貯金しておこう。



←入り口から少し離れた場所で女性と話しているのがシド・ブラック。



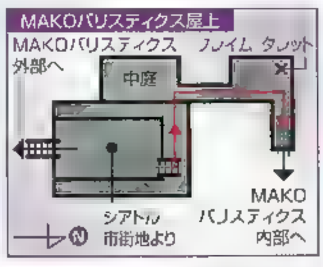
➡アパートの3階にいる女性に金250を払えば、飛行機の奪還は完了。

—MAKOバリスティクス— マグ・レイル開発主任への対応が分かれ目

ここでは、マップに示したルートから内部に入ったあと、外には出ないこと。見回りの兵士やボットに発見されると瞬殺されてしまうぞ。最終段階で、WTOに最新兵器"マグ・レイル"の情報をアップロードするか、開発主任を殺害するか、といった選択を迫られることになる。

WTO、オーダー バリスティクス内部へのルート

MAKOバリスティクスに到着したら、目の前の扉には入らず方向転換。背後のはしごに上り、壁を伝って内部に続くダクトから侵入しよう（上記マップ参照）。このとき、監視カメラの視界を避けながら進み、フレイム・タレットからの攻撃を食らわないように注意しよう。



WTO、オーダー バリスティクス内部の強固な警備

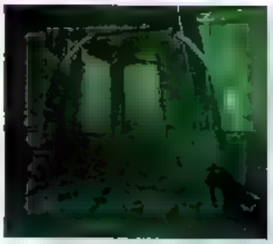
最初の部屋の外に兵士が巡回に来るので、一瞬だけ姿を見せ、部屋の中へ誘い込む。そこをマシンガンなどで倒すわけだ。しばらくすると、銃声に反応した増援の兵士がふたりやってくる。彼らも同じように倒し、それ以降も、物陰に隠れて兵士を迎え撃つように戦えば安全だ。

WTO、オーダー 再配備の警備たちに注意

マグ・レイルのデータアップロードか開発主任の殺害を完了すると、武器研究所の外に兵士たちが再配備される。彼らと戦いたくなければ、マグ・レイルがある部屋を出た通路の突き当たりにあるダクトを進めばオーケー。迅速につぎの目的地であるバイオ研究所に向かおう。

Cairo 疫病が蔓延する大都市での戦闘! ―カイロ

舞台は海を越え、エジプトのカイロへ。レイラ・ナッシフの行方を捜査することが目的だ。街の広さはシアトルの比ではなく、いくつもの大きなエリアから成り立っている。ちなみに、サウス・メディナとノース・メディナでは疫病が蔓延しているが、これが原因で主人公の体力が減るなどということはないので安心を。



⬅各エリア間はエレベーターで自由に行き来することができる。

勢力別ストーリー進行チャート

WTO

ナッシフ家の温室を破壊
(サウス・メディナ、温室)
▼
レイラの叔父のアパートを訪問
(ノース・メディナ、メディナ・アパート2階)
▼
ターサス・アカデミーの調査
(アーコロジー107、ターサス・アカデミー)
▼
レイラへの数度の尋問
(アーコロジー108、アポストルコーブ施設)
▼
パイロットを雇用しトリールへ
(パークォードカフェ)

オーダー

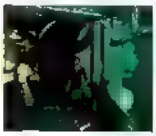
ビリー・アダムスとの会話
(オーダーモスク)
▼
オマーへ疫病の治療方法を調査
(ノース・メディナ、モスク入り口上)
▼
治療方法隠ぺいの事実を暴露
(アーコロジー・エア・ターミナル、第24格納庫)
▼
レイラ・ナッシフの殺害
(アーコロジー108、アポストルコーブ施設)
▼
パイロットを雇用しトリールへ
(パークォードカフェ)

―サウス&ノース・メディナ― ナッシフ家と疫病調査、どちらを優先!?

このエリアは、いわゆる市民の居住区。積極的な攻撃は不要だ。注意する必要があるのは、WTOの命令を進める場合。温室の破壊を完了させたあと外に出ると、ふたりのオーダーシーカーが待ち受けているからだ。周囲が暗く目視しにくいので、存在を意識しながら慎重に進もう。

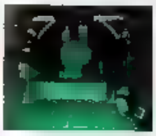
WTO サウス・メディナの市民

サウス・メディナに入って温室に向かう途中、3人の市民が暖を取っている。彼らに近づくと強制的に会話が始まり、金を払わない場合は戦闘に突入。ちなみに、彼らは近接武器でも簡単に倒せる。



WTO 空気清浄システム

破壊目標は、温室の1階にある空気清浄システム。この手前にある扉はもちろん、空気清浄システム自体も、グレネードなどで破壊可能だ。部屋の近くにいるボットはEMPグレネードで倒そう。



WTO 行方不明の生徒の捜索

レイラの叔父の部屋にある箱からキーコードを入手したら、アーコロジー107のターサス・アカデミーへ。まずは、逃げ出したグリーセルの駆除を依頼してくる兵士を捜そう。その後、グリーセルがいる部屋からダクトに入れば目的の生徒を発見できる。なお、ここの校長は殺害しないこと。このあとSSC詰め所に行けば、報酬を受け取れるぞ。



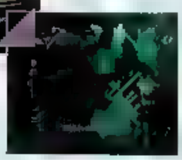
⬆グリーセルが暴れている部屋にはハイオモッド・キャニスターも入手しておこう。

オーダー 第24格納庫の敵

第24格納庫へ侵入するにはキーコードが必要になる。これは、オマーからの情報を聞いたあとで受付嬢と会話をすれば入手できるぞ。格納庫内には、ふたりの敵兵士と1体のボットが配備されている。まずは通路に兵士を誘い出して始末し、そのあと中にいるボットを片づけよう。



⬅受付嬢は格納庫への通路付近にいる。間違っても殺したりしないこと。



➡ボットは、背後に回り込みながら近接武器を振り回すだけで倒せるぞ。

―アポストルコーブ施設― レイラ・ナッシフとの再会、そのとき……!?

MAKOバリスティクスと同じく、施設内での戦闘は避けられない。内部は狭いために隠れにくく、被弾しやすい。事前に回復アイテムをチェックしておこう。最後の場面でレイラを尋問するか殺害するかによってストーリーがやや変化するが、それ以外の行動はすべて同じだ。

WTO、オーダー クラスメイトのクララと共闘せよ

テンプラーズ・パラディンの数は多いが、こちらにも味方がいる。スタート直後、ターサス・アカデミーで会話したクララだ。WTOとオーダー、どちらについている場合も、レイラと再会するまでは彼女の力を借りることに。彼女を盾に戦えば、ダメージは最低限に抑えられるぞ。

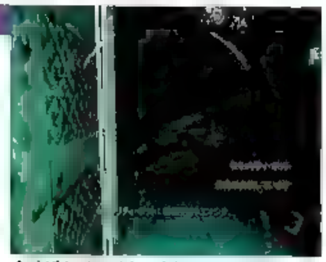
WTO、オーダー 警備の強さを逆手に取れ

赤外線にわざと触れて警報を鳴らし、敵をおびき寄せて倒す戦法が有効。毒ガスが自分以外にも有害なことを利用し、ガス発生ポイントに誘い出してタイミングよく赤外線に触れるのも効果大。



WTO、オーダー 2体の警備ボット

最深部に到達すると、2体の戦闘ボットが登場。これらは動きがすばやく、攻撃精度も高い。EMP攻撃能力があるグレネードや近接武器を使い、物陰に隠れながら戦おう。強引に飛び込んでいくと、2体から集中砲火を浴びる危険性が高いぞ。また、逃げ回っていると、フレイムタレットの射程に入ってしまう可能性がある。これにも注意すべし。



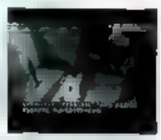
⬆油断していると、突然ボットが飛び出してくることもある。

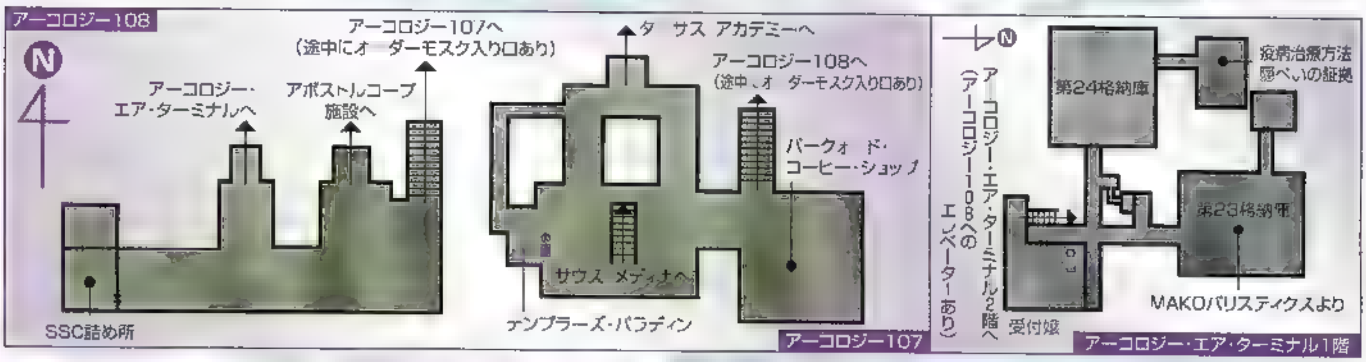
オーダー 事前にクララを殺害する

レイラ・ナッシフを殺害する場合は、必ず背後にいるクララからさきに始末しよう。レイラに攻撃を加えた瞬間、戦闘に突入してしまうからだ。クララとの戦闘中に、レイラに逃げられてしまうことはない。先制して体力に注意しつつ、マシンガンなどで一気に決着をつけよう。

WTO、オーダー パイロットの選択

ここではシド・ブラックではなく、その近くにあるホロコムユニットでヘリを雇うのがオススメ。到着地点が異なるが、敵といきなり対面することはないので、金が必要ないほうを選ぶのが正解。





■「デウスエクス:インビジブル・ウォー」

プロデューサーインタビュー

ここからは「デウスエクス：インビジブル・ウォー」（以下、デウス）を生み出したIon Storm（アイオン・ストーム）のプロデューサー、ウォーレン氏への開発インタビューをお届け。日本での知名度はまだまだだが、同氏は、全米ではカリスマ的人気のゲームプロデューサー。事実、この取材は5月のE3直前に運よく行えたのだが、E3に前後して、同氏は講演や全米メディアへの取材で大忙しだったようだ。全米を代表するクリエーターが、『デウス』で実現しようとしたゲーム性の核心に迫る！

Ion Stormってどんなメーカー？

Ion Stormは、1996年に米テキサス州ダラスに設立、翌年秋に同州オースティンに居を移したゲーム開発スタジオ。代表作は「Deus EX」シリーズや「Thief」（シーフ）シリーズなどで、その独創的かつ緻密なゲームデザインはコアなゲーマーから絶大な支持を集めている。設立当初はPC向けタイトルの開発のみだったが、近年はXboxを筆頭に、コンシューマーへも活躍の場を広げている。



←オースティン郊外に建つ全面ガラス張りのオフィスビル。この中にスタジオが。

――『デウス』は非常に内容が多彩で、かつ膨大に詰まっているゲームだと感じました。本作の魅力を、あえて一語で表すとしたら何でしょう？

"Choice"＝"選択"（の自由）だね。本作のコンセプトは、「遊び手の"選択"が、ユニークな体験を実現させる」こと。プレイヤーはこのゲームの中に入ったら、自分の選択によって違った体験ができる。このゲームの中に絶対的な悪はいない。いい人間なのか、悪い人間なのか？　友好になるのか、敵対するのかはプレイヤーが決めて、その中でストーリーが展開していく。そこがいちばん気に入っている点だね。制限された世界で一本道のストーリーをなぞるだけのゲームには飽き飽きしていたんだ。

――アメリカではいま、自由度の高いゲームが人気のようですね。

それはどうだろう？『grand theft auto』などがヒットしたのは興味深い現象だけど、まだまだ一般的とは言えないと思うよ。現に、アメリカでも一本道のRPGやアドベンチャーなどが大人気だしね。わかりやすい例を話そうか。『デウス』のユーザーテスト中に、前方にガラス、左にドア、右に銃を持った兵士がうろうろしているシーンが出てきた。このゲームの中では、ガラスを壊してもいいし、ドアを破ってもいいし、どこに行ってもいいようになっている。でも驚いたことに、ほとんどのユーザーが、まず敵がいる方向に向かったんだ。おそらくほかのゲームに慣れてしまっていて、そうしないとゲームが進まないと思ったんだろうね。まだまだ、"選択"があるということに慣れていないんだよ。

もちろん、アメリカにも日本にも「自由度が高い」と言われているゲームはあるよ。でもそれらの多くは、どの人間と組むのか、どの武器を使うのか、どう組み合わせるのかといった程度で、けっきょく戦う相手は同じだったり、最終的にみんなが同じ方向に行く場合が多い。私たちが『デウス』でやっていることは、それとは"選択"の意味が違っていて、どのようにストーリーを変えていくのか、どう問題を解決していくのかなど、もっとゲームの根幹に関わる"選択"の自由なんだ。でも、アメリカでいまどちらのゲームがウケているのかとなると、やはり前者のようなゲーム。だから、ある意味では『デウス』のような自由度のおもしろさをわかってもらえるように、がんばっているところなんだ。新作の『Thief』（北米で6月に発売）もそうだけど、それこそが私たちのチャレンジでもある。

ゲームにとっていちばん重要なのはインタラクティブ性。それは映画や音楽にはできないことで、ユーザーがその中に入っていけることだと思っている。だから、そこでできることは用意してあげたいんだ。

ただ、あらゆる人物の生殺与奪までできてしまう自由度には、個人的に正直、少し驚きました（笑）。

もちろん、人を殺せる自由があるというのは悲しいことだよ。ただ、やはり目指したのは"選択"の自由を与えるということ。武器が登場する以上、プレイヤーの選択を尊重したかった。将来的には、世界を救うために人を殺すゲームじゃなくて、愛情を深めていくようなデートゲームなんかも作ってみたいんだけど…（笑）。

――ストーリーや結末についても、賛否両論あるようですね。

ボスを倒して世界を救う、というのはもう十分。『デウス』では、架空の近未来社会の中で自分の行動をシミュレーションして、その結果、世界がどうなってしまうのかを描きたかったんだ。気づいてもらえないかもしれないけど、人間とは何なのか、社会の中で生きていくとはどういうことなのか、自分は何をしなくてはいけないのか、といったテーマも盛り込んだつもりだよ。その結末は、決してハッピーではないかもしれない。私の妻もゲームが好きで、Xboxで『デウス』をプレイしたんだけど、彼女はエンディングを見て「世の中、こうなってほしくなかったのよ！ こんな世界じゃないのよ！」と言っていた。「やった！」と思ったね（笑）。まぁ、あまり観念的にならずに、思うままにプレイしてみてください。



ゲームの根幹に関わる自由度を楽しんでほしい

ウォーレン・スペクター
Warren Spector

現Ion Stormスタジオ・ディレクター。過去にPCで「Ultima Underground」や「Thief:Dark Project」をプロデュース。著作も持つ才人。

Ion Stormスタジオ拝見



1 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 4 [illegible] 5 [illegible] 6 [illegible] 7 [illegible] 8 [illegible] 9 [illegible] 10 [illegible]

おみやげプレゼント！

Ion StormのTシャツとピンバッジを1名に。『デウスエクス インビジブル・ウォー』のソフトを3名にプレゼントします。113ページのあて先「デウス」係まで、希望賞品とウォーレン氏へのメッセージを書いてご応募を。



7月10日消印有効！

発売直前! ミッション&テクニックの2本立て

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3

いよいよあと数日で、レインボーのミッションが開始される。そこで今回は、購入後に即戦力となる情報をお届け。一流の特殊部隊養成をサポートするぞ。

FPS	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3		特殊部隊アクション
	ユービーアイソフト		ユービーアイソフト
	7月8日発売予定		7140円[税込]
	5.1ch		
	15歳以上		
	8ブロック以上		―

あらゆる任務に通用する レインボー流 基礎兵法

アメリカ―ベネズエラ間に訪れた危機の真相を探るべく、さまざまな国でテロリストと戦うキャンペーンモード。ここでは全14ミッションにわたり、全般的に通用する基本テクニックを伝授する。プレイヤー自身の攻撃・危機回避に役立つ"戦闘編"と、部下への命令を扱った"QOI編"。ふたつの戦闘知識をアタマに叩き込み、キャンペーンの完遂を目指せ!

戦闘編

命中のコツは静止と小刻みな連射

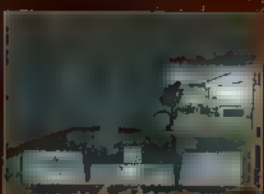
射撃時、敵を効率よく排除するために必要なのは"落ちつく"こと。移動中の射撃は著しく命中率が下がるため、敵を発見したらまずは停止すること。トリガを引きっぱなしにすると銃の反動で狙いがブレるので、小刻みに連射する感覚で撃つべし。



←1〜2発弾を当てれば大抵の敵は排除完了。

建物の角やドアではのぞき込みを多用

移動時に危険なのが、遮へい物の陰や建物の角など、視界の先が見えないポイント。そんな場所では、上半身だけをさらして前方を確認する"のぞき込み"を使おう。戦闘時も、遮へい物に隠れつつ攻撃するときだけのぞき込みで体を乗り出すという動きをすれば、被弾を抑えられる。



⇒部下たちも自動で援護しつつ攻撃する。



←体が傾いているが、射撃自体に支障はない。

発射音を参考に敵の"弾切れ"を狙う

CPU操るテロリストは、レインボーを発見すると、大抵の場合状況に関係なく全弾撃ち込んでくる。つまり、こちらが遮へい物に隠れて安全な状況であっても、攻撃を止めないわけだ。銃声が途切れた直後に、反撃の余地を与えずに排除実行!



←連射的に頼られずに狙撃するのが理想的だ。



↑弾丸装填のスキは大きい。敵が単独であれば、余裕を持って仕留められる。



↑複数での銃撃戦は、銃声が途切れても油断禁物。のぞき込みを併用しよう。

QOI編

従進を基本に進軍する

QOIを使えば、部下と別行動をすることができる。しかし、別行動中はレインボーの戦力が分散され、スキが生まれやすいというデメリットを忘れてはならない。通常はプレイヤーの周囲をカバーさせる"従進"状態で行動するのが安全。QOIはドア開けなど、要所でのポイントを絞った使用が賢明と言えるだろう。



↑右をてらう作戦よりも、左右と後方をカバーする"目"として使うほうが役立つ。

選択難易度によって部下への依存を調整

プレイヤーをサポートする3人の部下は、遮へい物に隠れるスピード、テロリストの索敵など、危機回避能力は非常に優れている。反面、射撃の精度はやや心もとない。ゲームの選択難易度が上がるごとに撃ち負ける危険性も高くなるので注意を。



↑遠い敵と離れた敵は自分で倒すほうがいい。

汎用性が高いQOIの使いかたを知る

●オープンクリア

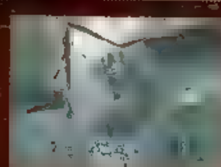
室内への突入時を筆頭に、使う機会の多いQOI。"フラグクリア"あたりが威力が高く使いやすい。メンバーの装備によって使える種類が変わるので、(各ミッション固定)ブリーフィング時に要確認。



↑突入時に消費しないオープンクリア。ドアは全開されて開けてもいいほど。

●ズールーとの相性がよいQOI

別行動を取りたいときなどに使う"ズールー"は、テロリストの目をくらます"オープンフラッシュクリア"などがオススメ。部下と離れた状態のときは、使用まえに自己の安全を確認すること。



↑単なる移動や排除にもズールーをかけられるが、その必要性はあまりない。

●そのほか

催涙弾やフラッシュグレネードを絡めたQOIは、自分までその影響を受けないように注意。メンバーの体力が少ない際のドア開けは、開放後に突入しない"オープン"系のQOIを使うのが安全だ。



↑フラッシュグレネードの光は、ナイトビジョンである程度まで防げるぞ。

序盤のミッション01～05の難所をピックアップ

ここからは、キャンペーンモードを個別攻略。ただ、まずはミッションに入るまえに一度、チュートリアルを受けておくことをオススメする。そこで武器の特性と基本アクションを理解しておこう。また、今回マップに記した"推奨セーブポイント"は、"ベテラン"の難易度を想定している。"ルーキー"の場合は緊急用にセーブを1回温存。"エリート"なら、体力と相談しつつ、いずれかの推奨地点でセーブするのがいいだろう。

テロリストはつねに動く

ミッションを再挑戦すると、敵との遭遇地点が微妙に変わることがある。これは銃声などに反応して敵が移動するため。プレイを重ねても、敵位置を決めてかかるのは危険！



←敵の出現数と初期配置自体は、全難易度で固定されている。

G8代表団救出

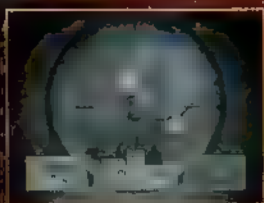
目標
●戦いながら村を移動
●礼拝堂の人質を救出
●教会地下の人質を救出

屋外と屋内での戦闘が交互に訪れるミッション。屋外では、遠距離や建物の上からの攻撃を警戒。屋内戦では、隠れた敵を発見するため"のぞき込み"を多用していこう。武器は、初期装備の銃ではやや頼りない。威力があり、スコープ倍率も3.5倍のM16A2などへの変更をオススメする。グレネードランチャーは威力重視のM203 40mm HEがいいだろう。



1 野外では屋根と屋上に注意

スタート地点から最初の目的地となる民家までの移動は、敵の数が少なく攻撃もまばらなため、危険は少ない。唯一、注意すべきは、民家のドアを開く瞬間。突然、向かいの家の屋根から銃弾が飛んでくるので、あらかじめ撃つ準備をしてからドアを開けよう。こういった待ち伏せは今後も各所で発生する。警戒を。



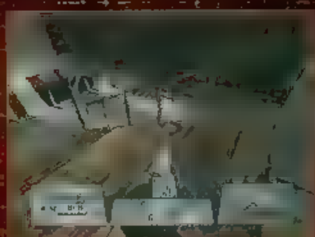
←距離があるため、スコープで拡大してから撃つ。

2 足を狙っての射撃で排除

この民家に限らず、家屋内部での戦闘は、多数のドアや階段、散乱する家具などのため、死角ができやすい。自分の身を隠してから銃をかまえ、すき間から時折見える敵の足や腕を狙って仕留めていこう。グレネードなどの爆破物を使用する際は、壁への物に当たって自分のもとへ跳ね返ってこないように注意！



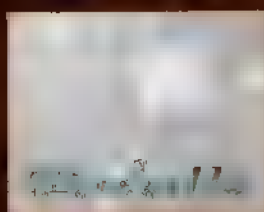
↑屈んでのぞき込むのが、もっとも敵に発見されにくい。攻撃もそのままの状態で！



↑敵のどこを撃つかは、あまり気にしなくていい。腕に足でも数発で始末可能。

3 教会内はQOIの使いどころ

民家を抜けたら、敵と戦いやすい裏口のルート（マップ参照）から教会へ。礼拝堂に踏み込んだ時点で3～4人の敵と銃撃戦となるので、ここは安全のため"オープン～グリップ"系のQOIを使ってから踏み込もう。突入後も、奥のドアから2～3人の敵が追加で現れる。不用意な動きは禁物だ。人質解放後は、地下へ向かうため奥の部屋に移動。途中の廊下での戦闘は、正面だけでなく窓の外にも敵がいるので警戒を。屈んで応戦しよう。



←QOIで部下に扉を開けさせてから突入。



↑屈み状態からフラグを投げて倒すか、部下を先行させて始末させるのが安全。

4 敵を人質から遠ざけることが先決

ふたり目の人質は、救出時に戦闘に巻き込まれて死亡してしまいやすい。プレイヤーが人質に近づくと新たな敵が出現する仕組みになっているので、マップの進攻ルートのように、いったん人質は無視。敵が出現する位置まで移動して、逆に待ち伏せをかけよう。返り討ちにしてから、最後の人質を解放するのだ。



←人質そばの敵は、連射ではなく単発で慎重に撃つ。

キャンペーン小ネタ集 レインボー抜け道テクニック

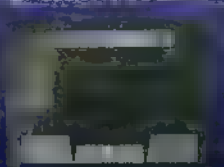
ここではちょっと王道から外れて、本作の抜け道的な小ネタを紹介しよう。ミッションの緊張感とは縁遠いかもしれないが、ゲームオーバーを回避する手段としては、3つとも非常に有効。とくにセーブポイントに関しては、円滑にミッションを遂行するための最大のテクニックかも!?

●レインボーの部下たちに"死亡"はなし

部下たちは、体力がゼロになると"行動不能"となって倒れてしまう。しかし、あくまでもそのミッション内で動けなくなっただけ……。つぎの任務では何の支障もなく、戦線に復帰してくれるので、一安心。



←戦力が減って戦闘がツラくなるが、それはプレイ中のミッションだけ。



←レインボー自分が死亡するのはダメ！ゲーム・オーバーと……

●解放すれば無敵？

撃たれると死んでしまう人質だが、"人質解放"のQOIを実行後は、一切の攻撃を受けつけない無敵状態になる。そのため、さきに人質を解放してから戦ったほうがラクな場合もある。ちなみに、降伏したテロリストを拘束したあとも同じ状態になる。



←見た目は再度拘束しているように見えるが、無敵なのである。

●セーブのタイミングを見極めて

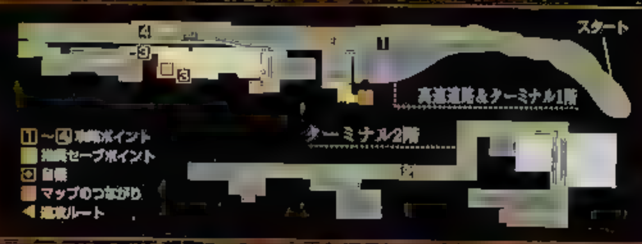
ミッション中のセーブ回数には制限があり、選択した難易度により1～3回と決まっている。目標の達成後など、ミッションの難所を見極めてセーブしよう。体力が赤くなったら（半分になったら）緊急回避でセーブする、といった使いかたもアリだ。電源を切るとミッション中に行ったセーブデータが消えるということも覚えておこう。



高速道路解放

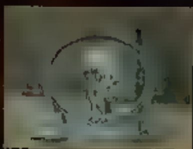
目標
●タンクローリー付近の爆弾解除
●ターミナル内の人質を救出
●高速道路の人質を救出

高速道路上では、放置された大量の車両が行く手をジャマするため、戦闘の感覚は屋内戦に近い。また、それ以上にメインとなるのがターミナル内での室内戦である。装備は初期設定のままからいじらなくとも問題ないが、よりラクにミッションをこなすなら、スモーク・グレネードに代えて、殺傷力の高いフラググレネードを装備するのもいい。



1 罠に飛び込んで迎撃する！

目標を達成しようと爆弾に近づくと、側面のドアから2名、前方やや遠めから1名の敵が飛び出してくる。前方からの銃撃はほとんど当たらないが、横からの攻撃は致命傷。あらかじめ側面のドアに銃を向け、出現と同時に応戦するべし。

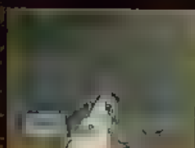

←ミッション開始直後にも、突然現われる敵との銃撃戦が発生する。


←部下を先行させ、自分は写真のような態勢で敵の出現を待つのだ。

2 高所が有利とは限らない？

高所から撃ちこめる絶好の狙撃ポイントと思いがちだが、遮へい物が多く、意外にも成果は挙げにくい。ここは強引に通過しても、遮へい物のおかげもあってか被弾しにくい。のちに3で戦うので、1階に降りてから戦うのもひとつの選択だ。


←プレイヤーの足場の真下にあるスペースに移動されると排除不可。


←体力を4分の1ほど犠牲にするが、飛び降りての追撃も可能だ。

3 死角からの攻撃を警戒

人質の待つターミナル1階には、クルマの陰や通路の真上など発見しづらい位置で待ち伏せする敵が多く、知らないと何もできずに倒されてしまう。マップ（3と表記されている周辺）と写真を参考に、先手必勝で始末してしまおう。


←さらにその4WDの左側には、2階からレインボーを狙う敵が待ちかまえている。


➡4WDの背後に隠れている。グレネードか、顔を出した瞬間に狙撃して排除を。


←さきの2名を倒したら背中を向けて通路を進み、撃たれるまえに仕留めるのだ。

4 車両を盾にフラグを投げ込む

高速道路上は乗り捨てられた車両によって入り組んだ地形になっている。銃で撃ち合うより、車両越しにフラグを投げ、爆風を利用して攻撃したほうが安全だ。ミッション開始時からフラグの温存を心がけ、ここで一気に投入していこう。


←遠くまでとばしたいときは、上を向き、角度をつけてから投てき。

製油所奪還

目標
●コントロール室の爆弾を解除
●C区画の爆弾を解除
●所長を救出

製油所での爆弾解除という、爆発物が点在する危険な任務。屋内戦闘が中心ではあるが、マップが広大なためセーブするポイントに注意したい。装備だが、ハンドグレネード系は誘爆の危険がない催涙弾が使いやすい。銃は初期装備のままでもいいが、終盤の銃撃戦でリロード時のスキを作らないよう、威力よりも弾丸装填数に注目して選択するのもアリ。



1 爆発するドラム缶の誘爆を利用

可燃物が詰まったドラム缶は危険なトラップだが、距離を取って狙撃すれば、超広範囲のグレネードとして代用できる。そういった使いかたが活躍するのがココ。1発でも弾を当てると盛大に爆発。一気に見張りを全滅させられるぞ。


←このような爆発するドラム缶は、ミッション05でも登場する。

2 自爆覚悟のテロリストをまず始末

ふたつ目の爆弾があるC区画には、同じフロアに4名、上のフロアから狙い撃つ者が2名と、敵の厚い防衛網がしかれている。しかも、その中には爆弾を強制的に作動させ、自爆をもくろむ敵が1名いる。爆発させると任務失敗なので、まっさきに始末しよう。自分の攻撃が当たっても爆発するので、急ぎつつも慎重に狙撃を！


➡上からの銃撃も致命傷になりうる脅威だ。

最優先で排除


↑解除に入られても爆発まではタイムラグがある。あきらめずに撃つのだ！

3 迅速な銃撃が救出のカギ

所長を助けるには、すばやく行動しなければならない。敵にはロケットランチャーを持つ者がいるため、3～4発撃たせてしまうと、壁ごと所長が葬られてしまうからだ。最初に入り口正面にグレネードを撃ち込んで敵を減らし、部下をやや先行させて突入。ロケットランチャーを携行したテロリストを最優先で排除し、そのあと遮へい物に隠れつつ、残敵を全滅させよう。

↓踏み込まないと、人質の方向にロケットランチャーが放たれてしまうので……。



↓ロケットランチャーを持つ敵を倒したら、自分の体力に注意しつつ戦闘続行。



部下をおとりに！


↑部下を先行させて敵の注意を引きつける。自分は後方から射撃でフォロー。

富豪救出

目標
- ●会長夫人を救出
- ●会長を救出
- ●ヘリ到着まで持ちこたえる

2名での進行となる本ミッションでは、人数が減ったぶん、火力も低下している点に注意。ふだんよりも確実に狙いをつけた射撃でカバーするしか手はないぞ。初期設定では、グレネードランチャーが装備されていない。ピストルから5M203 40mm RP(催涙効果あり)に持ち替え、ハンドグレネードも催涙弾に装備を変更。4での戦闘に備えるのだ。

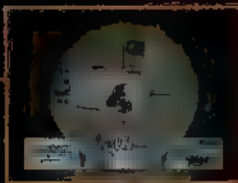


1 階段付近は一撃死の危険あり

屋敷の2階へ続く階段付近では、1階・2階部分ともに3名、計6名のテロリストを相手にしなければならない。1階は警戒心も希薄で排除しやすいが、問題は2階。階段に近づくとフラグを1発投げてくるので、下がって回避。身を乗り出している1名を排除したら、そのまま屈んで階段を登り、手すりと床のわずかなすき間から、右側にいる1名を狙撃。最後に、左側の部屋にいる残りを始末しよう。

➡どの難易度でも1発しか投げてこない。投げさせてから反撃を。





⬅低く屈み、あいだにのぞき込みで体を覗かせた状態から狙撃する。

2 救出直後の背後に注意！

2階の奥部屋に閉じ込められている夫人は、助けたあともケアが必要。まずは救出直後。後方から敵が特攻してくるので、迅速に排除しよう。その後も夫人はレインボーのあとをついてくるので、弾が当たらないように守りながら移動していく。



⬅救出するとダッシュで襲いかかってくる。すぐに方向転換しよう。

3 死角の少ないドアから突入

ここでは上下からテロリストが飛び出てくる。4人でのミッションなら危険は少ないだろうが今回はふたり。倒すまでに時間がかかるので、マップのルート上に示した死角の少ないドアを開け、身を隠しながら地道に数を減らしていこう。



⬅護衛中の夫人が被弾しないよう、ふたりで前に出て敵を迎撃する。

4 生き残るための下準備が必要

1ヵ所に止っての銃撃戦となるため、ふつうに撃ち合っているとヘリ到着まで持ちこたえられない場合が多い。そこで活躍するのが催涙ガスだ。テロリストが出現する前方・側面、2階のフロアに催涙効果のあるグレネード系の武器を投げ込み、テロリストが現われたと同時に能力を低下させる。脱出までの時間を稼ぐのだ。

➡4～5発の催涙弾が使えるのが理想的な状態。

催涙弾を大量投入



2階を重点的に！

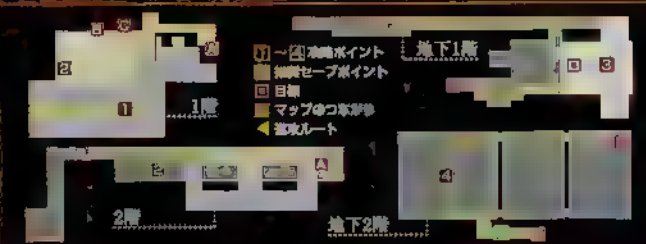


⬅1階の敵は部下に任せ、倒しにくい2階をカバー。

爆破阻止

目標
- ●倉庫の爆弾を解除
- ●倉庫の爆弾を解除
- ●船体付近の爆弾を解除

ミッション内容自体は"爆弾解除"というすでに経験済みのものだが、テロリストたちの能力が1ランクアップしている。思わぬ場所からの不意打ち、待ち伏せも多いので、とくに部下が苦手な、上方への警戒を強めて進攻しよう。銃は初期装備のままでかまわないが、スモークグレネードは有効な使いどころがない。直接的な攻撃力を持つフラグがオススメだ。



1 開始と同時に激しい戦闘！

製油所に入るまえの戦闘だが、コンテナ地帯の見張りは戦闘力が高い。とくに遠方のクレーンにいるスナイパーからの攻撃は一撃死の危険性あり。まっ先に倒そう。近距離での銃撃戦は、地上だけでなくコンテナの上にも敵がいるので警戒！



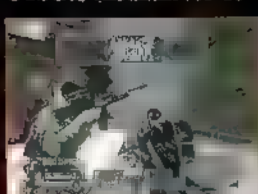
⬅前方からの攻撃は隠れてやり過ごし、高所の敵を優先して倒す。

2 倉庫には降りずにカタをつける

1個目の爆弾は、解除するためにすぐ1階に降りると上方と左右から敵に囲まれ、多大なダメージを負いがちだ(場合によってはミッション失敗も)。ここは2階から攻めるのが得策。2の位置から攻撃して敵を減らし、1階で動いている敵の姿がなくなったら、降りて爆弾を解除しよう。その際、まだ敵が残っている可能性も低くない。すぐに爆弾の側に寄らず、死角を確認してから動くと安全性が高まる。

➡発令所の中から撃つのがもっともリスクが低い。





⬅1階で撃ち合うと爆弾が被弾しやすい。

3 開く天井からの奇襲を退けろ！

機械室での爆弾解除は、倉庫よりも敵の警備が手薄に見えがち。しかしここにも罠は仕掛けられている。爆弾に近づくといきなり天井が開き、新たな敵が出現！ 誘爆を防ぐため、いったん爆弾から離れ、冷静に対処していこう。



⬅知ってさえいればラクに対処できる。扉が開いた瞬間に撃て！

4 時限爆弾を慌てず解除

最後の爆弾は、レインボーが地下2階に踏み込んだ瞬間に作動する"時限爆弾"となっている。タイムリミットは1分30秒。余裕のある時間設定だが、問題は敵たちの強さ。人数が多いうえに散開しているので、すべてに対処しきれずに被弾しやすい。制限時間があるからといってあせりは禁物。"遮へい物に隠れつつ射撃"という戦闘の基本に沿って、敵の数を1体ずつ減らしていくことに専念しよう。

➡3と同じく、突然敵が多数現われる。



時間は気にせず確実な戦闘を



⬅10秒あれば解除はできる。焦らず戦え！

ルートを選んでボスに挑め！ STAGE1～3を完全攻略

メタルスラッグ3
METAL SLUG 3

今回はSTAGE1～3までを攻略する。道中のルートによって難易度が変わってくるので、腕に合わせてムリなく進むこと。ボス戦のポイントもしっかりチェックせよ！

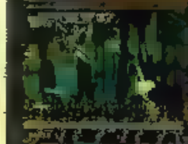
メタルスラッグ3	アクションシューティング
SNKプレイモア	SNKプレイモア
発売中（8月24日）	5040円［税込］
HDTV、5.1ch	
	12歳以上対象
8ブロック以上	―

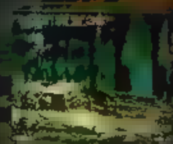
ほどよい緊張感の中で、アクションの醍醐味を堪能せよ！

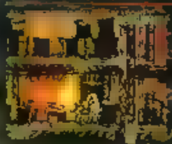
ご存じのとおり、『メタルスラッグ3』はアーケード生まれのアクションゲーム。ゲームセンターではワンプレイ100円でプレイするので、息の抜けない緻密な攻略が必要となる。いっぽう先行発売されていたPS2版では無限コンティニューができたので、ごり押しで進むことも可能だった。これに対して本作はコンティニュー回数に制限があり、ほどよい緊張感で楽しむことができるぞ。また、一度クリアーしたステージは選んで遊べるので、最初からやり直す必要はない。プレイヤーにとって適度なプレイ条件が課されているといえるだろう。

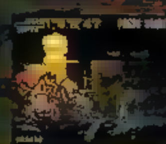
基本アクションをおさらいしよう

アクションはジャンプとショットが基本。シンプルだが、組み合わせれば上撃ちやジャンプ下撃ちができる。使いこなせば道中が楽になるはずだ。弾数制限のある手榴弾の使いかたもポイント。ふだんは使わずに進み、ボス戦や強敵がいる場所で集中的に使って役立てよう。


上を向いて弾を発射することができる。ヘビーマシンガンなら斜め方向にも撃ちばらまけるぞ。

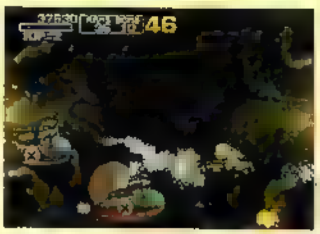

ジャンプ中に弾を撃てる。とくにジャンプ中に下へ向けて撃つジャンプ下撃ちは重要だ。


兵士などの敵と間合いが近い場合はナイフで攻撃する。デコ兵士との戦闘に役立つ。


弾数制限があるが、強力なパワーを秘めている切り札。使う場所をあらかじめ決めておくといい。

ルートの分岐に注目せよ

各ステージには、いくつかのルート分岐が存在している。ルートが違えば敵や地形、乗り物などがまったく異なるため、それぞれ特徴ある戦いが楽しめるぞ。また、難易度にも天と地ほどの差があるので、最初は楽に進めるルートを選んだほうがいい。これらルート分岐についてはステージ攻略でしっかり指南しているので、確認しておこう。

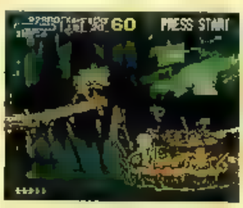

↑選択するルートによって、難度も変わればゲーム性も大きく変化するのが特徴だ。

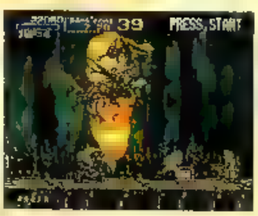
STAGE 1 ふたりの愛ランド

お薦めルート ジャングル

STAGE1は3つにルートが分岐している。どこも魅力的だが、ジャングルへと進んで行くとボス前でメタルスラッグに乗れるので、攻略が楽になる。最初の分岐では上を選択し、つぎの分岐で船に乗ろう。ジャングルに入ると、敵の船が多量の爆弾を降らせてくる。マシンガンの上撃ちで爆弾をかわしつつ、敵船を破壊すること。落ちてくる敵兵も上撃ちで倒すといい。


←最初の分岐ポイント。下に向かうと海底を進む。上へ行ったほうが楽だ。


←ふたつ目の分岐ポイントがここ。下の船に乗ればジャングルへと進む。


→バッタはグレネードの爆風や、ヘビーマシンガンの上撃ちで倒そう。


→ジャングルでは、敵の船からの攻撃が激しい。手榴弾を活用しよう。

分岐ルート 海底

海底には大ウツボが突然出現するので要注意。スラグマリナーが食われて大破してしまうと、その後の敵潜水艦とのバトルが非常に難しくなる。


←ウツボに食われて乗り物が壊れると、最終ステージ以上に危険な状況になる。

分岐ルート 海岸

途中で大きなカニに挟まれるところがある。特殊武器と手榴弾を使って後方のカニを一気に倒そう。そのほかの場所は比較的楽に進める。


←大きなカニは手榴弾を使ってでも速攻で倒そう。もたもたしていると危険！

STAGE 1 BOSS

乗り物に乗ったまま、距離をとって撃ち続けよう。スラグノイドに乗っている場合は、画面右端からわずかに左側に位置し、ボスが弾を撃ってきた瞬間にバックジャンプするとかわしやすい。乗り物が壊れたら手榴弾を最優先に使って攻撃しよう。


➡メタルスラッグに乗っていれば楽勝。

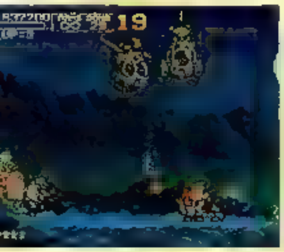

⬅あまり近づくと攻撃に当たるので注意。

STAGE 2 [illegible]中の彷徨

お薦めルート 陸上

ゾンビの毒液に当たるとゾンビ化するが、特定の場所を除いてゾンビ化は不利。毒液を避け、連射して倒していこう。もっとも難しいのは、上空からヘリが何台もやって来る場所だ。ここはヘリの弾を最優先でかわしつつ、上下左右に粘り強く撃ち分けていく。赤いヘリを狙い撃ちしてさきに倒せば、残りのヘリは全滅する。その後、崖を戦車が上ってくる場所があるが、ここは手榴弾を使って切り抜けよう。

ボス直前のジャンプしてくるゾンビ兵は、ジャンプで跳び越して進んでいくことができるぞ。



⬅ヘリが上から何台もアタックしてくる場所は、ゾンビ化して攻撃をやりすごす方法もある。



⬅崖を戦車が上って来る場所は手榴弾を使って倒そう。跳び越す場合は直後のゾンビに注意。

分岐ルート 氷の洞窟

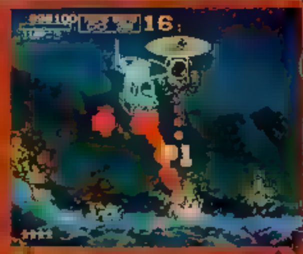
崖の左側にある石の扉を破壊して中に入ると氷の洞窟へと進む。洞窟内には強敵の雪男が登場。こいつの氷の息を食らうと雪だるまになり、この状態で殴られるとアウト。そんなときは、ボタン連打で雪だるまから復活！



⬅道中で出現するエレファントスノッグは強力だ。

ゾンビ化を効果的に使う

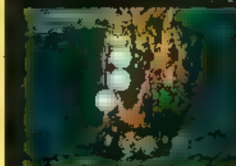
毒液に当たってゾンビ化すると、一部の攻撃には無敵になれる。そして、あえてスピードの遅いゾンビになり、敵地を切り抜ける手もある。上空からヘリがラッシュしてくる場所では有効な戦法だ。ゾンビ化した場合は、ゾンビの攻撃のみに注意。危険を感じたら手榴弾に特殊攻撃を使って一掃しよう。



ゾンビ化しても、回復アイテムを回収すれば元に戻れる。

STAGE 2 BOSS

ボスにはふたつの形態がある。最初の形態は異星人が浮遊し、光球を降らせてくるというもの。この攻撃はキツイので、手榴弾を使ってできるだけ早く倒そう。最終形態では板を降らせてくる。地面に刺さった板は、撃てばめり込むので逃げ場ができるぞ。ときおり出現する武器アイテムを確実に回収し、上撃ちでダメージを与えよう。



⬅光球は画面中央付近でかわす。手榴弾を使いまくろう。



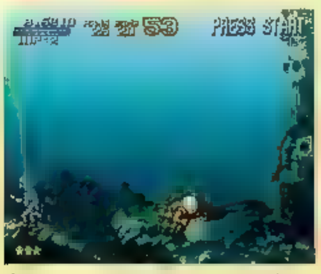
⬆落ちてくる板を撃って地面にめりこませ、逃げ場を確保しつつ上撃ちする。

STAGE 3 道は海溝を越えて

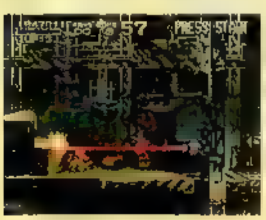
お薦めルート 海底(スラグマリナー)

最初の爆雷兵士とジェネレーターは遠くから攻撃しよう。分岐で下に潜ると、スラグマリナーに乗り込んで潜水艦と戦うことになる。砲塔をうまく回し、効率よく敵潜水艦にダメージを与えていく。巨大潜水艦には、登場直後に2発ほど正面からミサイルを当てておくと楽になるぞ。

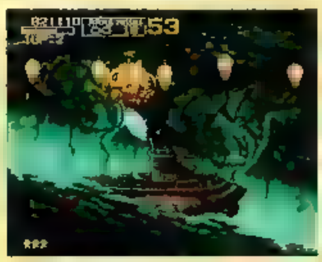
基地内部では、上下左右から兵士が攻撃してくる。ここはまず自分の真下か真上の兵士を即座に倒し、それ以降は左右の敵が出なくなるまでせん滅するとよい。ボス直前ではレベルアーマーに乗り込もう。レベルアーマーは2段ジャンプが可能だぞ。



⬆分岐ルートでは、下に進んだほうが楽。ただし乗り物が壊れると難しくなる。



⬅防衛装置を破壊しつつ、さらに基地内部へ進む。



⬆潜水艦との戦いでは、敵弾をかわしつつ砲塔を向けるというテクニックが必要だ。

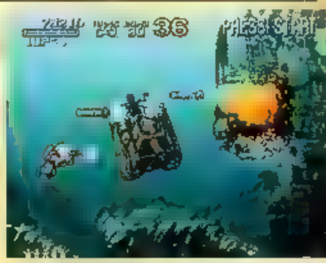


⬆基地では敵兵が上下に出現。倒す順番を考え、上撃ちとジャンプ下撃ちを駆使する。

分岐ルート 海中(直進)

分岐をまっすぐ進んでいくと、乗り物なしで戦うことになる。少しずつ進み、出てきた巨大潜水艦にはできるだけ速く弾を撃ち込んでいくこと。

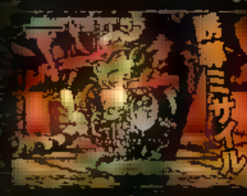
途中で出現する要塞は、下の段の砲台を狙って撃ち込む。上から降ってくる戦車が、海底に着地すると砲台に早変わりするので要注意だ。合流地点は武器アイテムを活用しよう。



⬆ときおり戦車が降ってくるので注意。逃げ場がなくなったら水中機雷を使おう。

STAGE 3 BOSS

ボスの弱点は頭部。そこで頭を狙うために、頭の真下に入って上撃ちで攻撃していこう。ボスは誘導ミサイル、巨大ミサイル、レーザーの3種類の攻撃をしてくる。確実にかわしたいのはレーザーで、目が光ったらすぐに画面の端に移動して逃げること。誘導ミサイルはときおり武器アイテムを出すので、できるだけ多く破壊しよう。そうすればかわすのも楽になる。



⬅誘導ミサイルは連射して撃ち落とそう。



⬆レーザーを撃つ前兆がきたら、ボスから降りて画面の端に逃げてかわす。



⬅巨大ミサイルを立てた直後に、弾が飛び散るので注意。

ウィンブルドンで盛り上がるテニス界。ゲームで疑似体験はいかが？

TOP SPIN

こだわりぬいたリアルさが特徴の本作。プレイするときは、実際のテニスをプレイするときと同じようなテクニックを意識して使うことが勝利への近道だ！

トップスピン	スポーツ（テニス）
マイクロソフト	PAM
7月15日発売予定	5040円［税込］
HDTV、5.1ch	
全年齢	
未定	—

ゲームを始めてすぐ試合に勝つための基礎講座!!

本作には、16人の実名選手が登場する。彼らでプレイするときは、フォアハンドとバックハンドの能力に長けた選手がオススメ。派手さはないものの安定したテニスができるハズ！　試合に入ったら、ここで紹介する基本テクニックを使って戦おう。



←サーブなどの基本操作はテニススクールで学べる。

基本はフラット・ショット

使えるショットは6種類。しかし、コントロールが難しいものが多く、初心者はアウトにしてしまいがち。まずは、フラット・ショットを左右に打ち分けることから意識しよう。



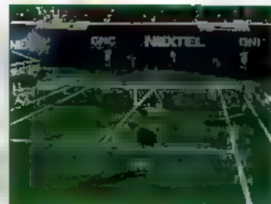
→フラット・ショットはまずアウトにならない。

ショットは先行入力



←相手のショットがネットを越えたら入力開始。

ショットを打つ際は、相手のショットが飛んでくる大まかな場所まで移動し、ボールが自分のところに到達するまえからボタンを押し続けよう。より強いショットが打てるぞ。



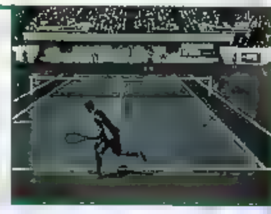
←相手がいるところに打つと反撃の対象に。

相手を左右に振れ

つぎは、ショットを狙う場所について。当然相手がいない方向に打ったほうが点が入りやすい。相手がコートの右寄りにいれば左側を狙い、左寄りにいれば右側を狙うのだ。

ショットを打ったらリターン

リターンとは、打ったあとに中央の基本ポジションまで戻って相手のショットに備えること。基本ポジションは、写真のようにコートから1歩ほど出たあたりがいいぞ。



→ショットを打ったあとも止っている暇はない。



←トップスピン・サーブを最弱で打ってみよう。

サーブの強弱をつけろ

これは、とくに人間と対戦するときの注意点。強いサーブばかりだとタイミングを合わされて返されるようになる。ときには弱いサーブも打って相手のリズムを狂わせよう。

キャリアで自分だけのキャラを育てほかのプレイヤーと対戦しよう!!

さまざまな施設を転々として、自分好みに能力を鍛えつつ、世界ランクのトップを目指すキャリア。育てたキャラは、Xbox Liveでの対戦でも使用することができるぞ。



←能力は4つ。それぞれ最大5段階まで鍛えられる。しかし、鍛えられるのはトータル14回まで。

各施設の名称とその役割



コーチハウス
課題をクリアーすると、特定の能力を鍛えられる。



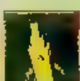
スポーツショップ
ラケットやウェア、シューズなどを購入できる。



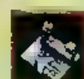
さまざまなレベルの大会が開催。ランキングにも影響。



ヘアースタイル、アイカラーなどを変更可能。



スポンサー
課題を達成すると資金やウェアなどをゲット。



空港
世界各地に移動。地域によりスポンサーなどが違う。

キャリアを進めるうえでのポイント

育成の方針を明確に

育成はバランスよく鍛えるよりも、なにかに特化させるほうがオススメ。得意なスタイルの戦いかたを、さらに伸ばせるような能力を考えよう。



←コーチハウスでは、どの能力を鍛えられるのかを確認。育成のやり直しはできないぞ。

CPUとの対戦か人間との対戦か

コンピューター戦では、フォアハンドなどショット能力、人間と対戦するときはサーブ能力がとくに重要。どちらを重視するか決めておこう。



←対人間のキャラ育成時は、まずショット能力、そして最後にいっきにサーブを育てよう。

スペシャルスキルは慎重に

プレイヤーは4つの基礎能力のほかに、スペシャルスキルと呼ばれるものも覚えられる。長所をさらに伸ばして万全の能力に仕上げよう。



←スペシャルスキルは全部で16種類用意されている。そのうち覚えられるのは4つまでだ。

より効率よく点を取るための5つの応用テクニック

対戦相手のレベルが上がってくると左ページの基本テクニックだけでは勝ちきれなくなってくる。そこで、より積極的に、より多くの点を取りにいくためのテクニックを紹介。なお、ネットに近いショットを"浅い"、逆にネットから遠いショットを"深い"、と表現することを覚えておこう。



←コートにいかに穴を開け、そこを突くかがポイント。

〜図の見かた〜
- プレイヤーキャラ
- プレイヤーのショット
- 相手キャラ
- 相手の打込み
- 左スティック

ネット近くにつめてきた相手には

本作では、ロブは防御で使うことが多い。おもに用いるのは、相手がネットにつめてきたときなど、フラットなどのショットで返してはボレーの餌食になってしまう場面。深い位置を狙うロブで、体勢を整える時間を稼ぐのだ。また、相手の利き手とは反対側を狙い、強いショットを返させないように注意しよう。



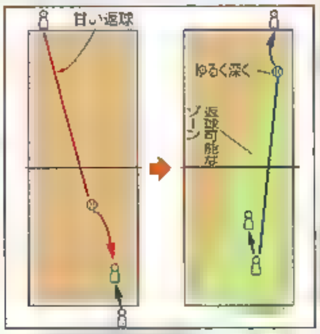
←相手が深い位置にいるときに使っても、チャンスボールになるだけ。



➡うまく相手の頭上を越えることもあるか、ラッキーという程度に考えよう。

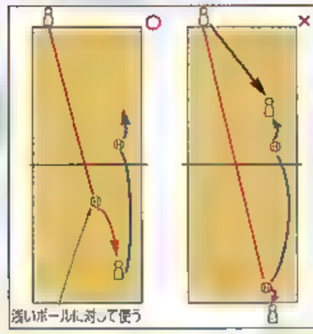
相手の返球が浅いとき

甘いショットがコートの浅い位置に返ってきたときは、アプローチ・ショットというテクニックを使おう。ネット近くに位置し、相手とは反対側の深い位置にスライスなど緩いショットを返す。そして、さらに返球が来たらボレーだ。ただし、ネットにつめるときは、相手のロブを警戒し、ギリギリまで走るのを待とう。



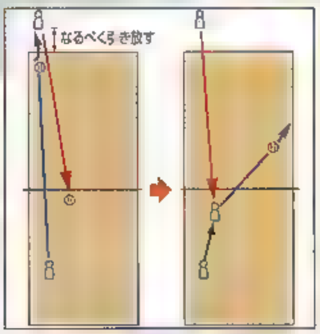
相手の意表をついたドロップショット

弾まないボールをネット際に落とすドロップショット。相手が深い位置にいるときや、相手のショットが浅いときに使おう。相手が浅い位置にいるときや、自分が深い位置にいるときに使うと、アプローチ・ショットで返され、ピンチに陥る。左右の揺さぶりのアクセントとして、忘れたころに使うのが効果的だ。



ベースラインに追い込んでボレー

ラリーが続いているときなどは、相手は深いボールを予想して下がりがちになる。そんなときは、相手の意表をついてネットにつめ、ボレー（ノーバウンドで返球）を打とう。浅い位置を狙ってクロスさせることがポイントだ。つめるまでの時間が足りない場合は、拾われる可能性があるので使用は控えるべし。



サービスエースを狙おう

サービスエースを狙いやすいリスクサーブ。最大パワーでコーナーを狙うには、まず左スティックを1秒弱程度、任意の方向に倒し、右トリガは"カタン"、という感じで一瞬だけいっぱいまで引く、という感覚で。キャラの能力によってタイミングは微妙に変化するので、ランクの低い試合で何度も微調整をくり返そう。



ダブルス特有の戦いかたを楽しもう

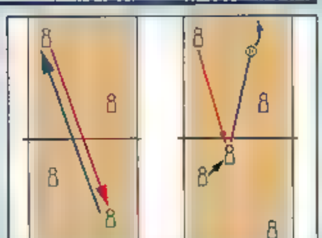
チームで戦うダブルスと、シングルスとの最大の違いは、オープンコート（プレイヤーがいない場所）の少なさ。ショットやサーブは、まず確実に入れることが重要だ。じっくりとラリーで相手の様子をうかがい、一瞬見せた隙を逃さず突いていこう。



←コートの広さも2倍になっているわけではない。

ダブルスでの重要な得点源"ポーチ"を狙え

ふたりが前衛と後衛に分かれるポジショニングをしていて、後衛のプレイヤーどうしがラリーを続けているときに狙いたいテクニック。相手の後衛がショットを打った瞬間にこちらの前衛が飛び出して、横取りするようにボレーを打つのだ。相手への大きなプレッシャーになるぞ。



ふたつの陣形を使いこなすのが勝利の鍵！

ダブルスの場合、ふたりのプレイヤーのポジショニングによって、大きくふたつの陣形が挙げられる。これらはプレイヤーの役割も、戦略も変化してくる。プレイヤーどうしでどんな陣形を組むのか相談しよう。

① 雁行陣

チャンスを作る前衛と、ポイントにつなげる後衛に分かれる。左のポーチもこの陣形で使う。後衛はなにを狙ってショットを打つのかはっきりさせ、前衛はそれをしっかりと受け取ろう。



←後衛は前衛の位置を見て自分のポジショニングも変えよう。

平行陣 ②



➡相手も平行陣でネットにつめられたら、ふたりで守備をする。

ふたりとも攻撃に参加する陣形。ボレーやスマッシュをどんどん打ち込もう。ただし、センターを割られないように、センター後方のショットをどちらがとりに行くのか事前に相談すべし。

巨大飛行船との最終決戦を攻略する!

CRIMSON SKIES™ HIGH ROAD TO REVENGE

シングルモード最終ミッションの"ウィンディシティ"を攻略。南米からシカゴに戻ったネイサンが、カーンと手を組み、フォンエッセン博士の野望を討つ!

SPEC			
S shooting	クリムゾンスカイ ハイロードトゥリベンジ		シューティング
	マイクロソフト		マイクロソフト
	発売中(6月20日)		7140円(税込)
	HDTV、5.1ch		
			12歳以上対象
	7ブロック以上		—

ラストミッション フォンエッセンの魔の手からシカゴを守ろう

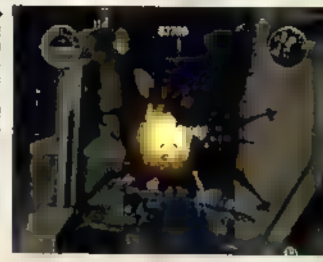
最終ミッションの舞台は、かつてカーンと戦ったシカゴ。フォンエッセンの野望が明るみに出て、カーンはネイサンとの共闘を決意する……。まずはシカゴ全域に展開したディーシュピンネ(フォンエッセン軍)を掃討しよう。テスラ飛行船を攻撃すると、任務"すべてのテスラ飛行船を破壊せよ"が始まる。テスラ飛行船は黄色いマーカーで表示されるので、遠くから低速で接近し、機関銃で狙い撃ちだ。



⬆テスラ飛行船に接近しすぎると雷撃の洗礼を受ける。サブウェポンの弾を節約するためにも、距離をとってメインウェポン掃射。

1 再び登場ビル渡りの戦闘ロボ

テスラ飛行船を一掃すると、シカゴの摩天楼に不穏な影が現れる。ミッション5でラボを襲った大型機動兵器だ。攻略法は以前とまったく同じ。ただし、ビルを登ったり、跳び移ったりとトリッキーな動きが増えている。相手の真上から接近してメインウェポン、サブウェポンで一斉射撃し、動き回るまえに決着をつけたい。



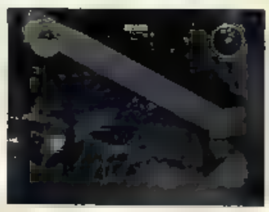
➡機動兵器の頭部に4つのコアがある。まずは4枚の装甲を破壊しよう。

2 フォンエッセンの巨大飛行船を討て

シカゴ上空に巨大飛行船が出現。カーンと協力して弱点を捜す。スタートしたら、まず1の方向から接近し、側面の外部ジェネレータを破壊していく。3つ破壊したら飛行船の下を通って隣りの隙間に移動、これをくり返し、外部ジェネレータを全部破壊しよう。つぎの内部ジェネレータ破壊の要領はゼップイーターのコアと同じ。2の口が開いたら中に飛び込み、破壊後はスナップターンで脱出する。ファンジェネレータは上から侵入して、破壊後は下から脱出すればオーケー。敵の攻撃はないので、スピードを落として攻撃しよう。最後は中央胴体に露出したコアが標的だ。



⬅方向パッドで入り口の様子を観察しながら飛行。

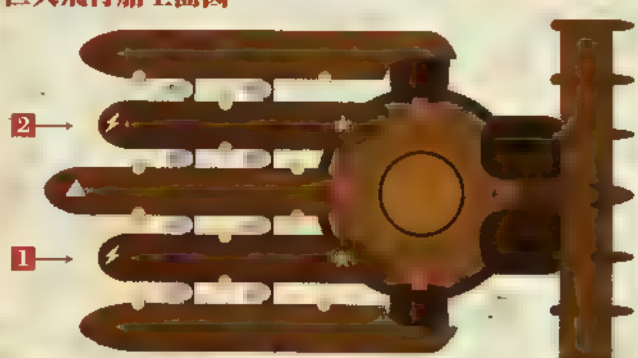


➡ファンジェネレータを破壊したら底面へ移動する。

巨大飛行船破壊手順

①外部ジェネレータ12個破壊
②内部ジェネレータ2個破壊
③ファンジェネレータ8個破壊
④コアを破壊

巨大飛行船上面図

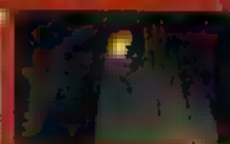


※各ファンジェネレータの裏にもうひとつファンジェネレータが隠れています。

○ 外部ジェネレータ ☆ 内部ジェネレータ ■ ファンジェネレータ
△ コア ⚡ 雷撃 機銃

シカゴバンクタワーが最後の砦となる!

巨大飛行船との対決にはタイムリミットがある。コロンビアタワー、シティホール、ガバメントセンター、キャピタルビルとビルが破壊されていき、シカゴバンクタワーが破壊されてしまうとネイサンの負けだ。



気分はもう空賊!? 熱気球・空の旅レポート

マイクロソフト本社で行われた「クリムゾンスカイ」プレス対抗ゲーム大会の優勝賞品、もらってきました。ていうか、乗ってきました、熱気球。定員3人のゴンドラに乗ったわしと編集のノリックは、パイロット(?)のおっちゃんの巧みなバーナーさばきで、あれよあれよという間に500メートル上空に。バーナー点火時以外は、音もなく、ふわりふわりと風まかせの空中散歩。ゲーム画面で見るのとも違う、眼下の光景の現実味のなさに、わしの恐怖回路は完全停止。おかげで、早朝のさわやかな空を全身で満喫できました。また行きたい

(ライター・戸塚俊一)



⬅じつはこの最中にもっとも危険を感じました。



➡ゲーム中では射撃のマトとして登場する気球だけど、乗り心地は快適でした


TOP SPIN
サンプラスの弾丸スマッシュが決まる。
TENNIS
ヒューイットが豪快なボレーを繰り出す。
歓声に応えるクロニコワ。
XBOX LIVE
世界のトッププレイヤー16人が登場する、本格テニスゲーム「Top Spin」。
各選手独特の動作やクセ、表情変化までも、徹底して表現。トップスピン、ロブ、スライス、
ボレーなどの多彩なショットタイプをはじめ、クレイや芝などのコートコンディションも
忠実に再現した。さらにエディット機能とキャリアモードで、オリジナル選手を育成し、
トッププロに挑戦することも可能だ。本物を超えたリアルゲームが、いま、ここからはじまる。
トップスピン 7月15日発売予定 希望小売価格 ¥4,800円(税別)
TOP SPIN
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Microsoft game studios

新連載

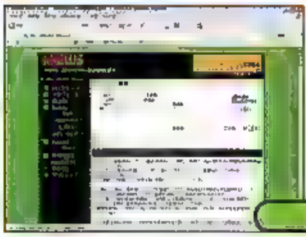
Xbox Community

Xboxコミュニティーの住人たち

イベントやキャンペーン、HPなどを媒介に広がりつつあるユーザーの輪、"Xboxコミュニティー"。今回は、オフィシャルファンサイトに息づく人々を紹介しよう。

HPのコミュニティーを支えるXboxオフィシャルファンサイト

01 XNEWS



「ここにくればXboxのニュースはほとんど網羅されている」と言われるXNEWS。Xboxのコミュニティーサイトとしては、おそらく国内最大規模を誇る同サイトの管理人にお話をきいた。

正確かつ冷静にXboxの魅力を伝える

——サイト開設のきっかけは？

XNEWS　XNEWSをつくるまえは、ゲームとは関係のない別のサイトを運営していたのですが、事情があって中断していました。ただ、もともとサイト自体を作ることが好きで、なにかをやりたいとは考えていたんです。そのときに思いついたのが、Xboxでした。そこで、Xbox系のサイトを見渡したところ、ニュース系が少なかったので、ならば……ということでXNEWSを立ち上げたんです。あと、ファンサイトプログラムも、Xboxのサイトを立ち上げる大きな動機になりましたね。

——なぜXboxを題材に？

XNEWS　もともとPC系のゲームが好きだったのですが、その兼ね合いもあり、Xboxは本体の発売日には購入していました。自分好みのソフトがたくさんリリースされていたので、「おもしろそうだ」というのはありました。実際のところ、自分がおもしろく感じられない題材では、サイトは長続きしないですからね。

——運営にあたって心がけていることは、どんなところがありますか？

XNEWS　まずは情報の正確さ。同じニュースでも、「このネタはどれだけ正しいか」をつねに判断しますね。オフィシャルなリリースがあれば、そちらのほうを参考にしたりとか。

あとは、わかりやすさ。たとえば、北米のXbox Liveのイベントで、向こうでは有名なんだけれど、日本ではまったく知られていないゲストがくるとします。その場合は、そのゲストの名前だけを紹介しても不親切なので、経歴とかを調べて紹介したりします。文化の違いから、「これは？」と思われるケースもかなり多いんです。そういうのを調べるのはけっこう骨だったりしますね（笑）。

そして、網羅性。ひとつのニュースに対して、あるサイトではAという情報は載っているけれどBという情報はない。いっぽう別のサイトでは、逆だったりする。XNEWSではそれがひとつにまとめられるんです。

——情報を収集するのが、けっこうたいへんだったりしませんか？

XNEWS　サイトを始めてから2年になるのですが、いまでは、ほぼルーチンワークになっているので、それほどたいへんでもないですよ。最初はとまどうこともけっこうありましたけれど。XNEWSのニュースは、メーカーが発表したことやほかのニュースサイトから見つけてくるのですが、日本のサイトはともかく、海外のサイトは捜すのがたいへんでしたね。ただ、しばらく続けていると、ユーザーさんからの投稿もあり、「この海外サイトはおもしろいニュース

02 Xbox mk2



Xboxのレビューサイトとして、確固たる地位を築いているXbox mk2。Xboxのソフトを購入するまえに、このサイトを訪れるユーザーは多い。管理人に運営に関するノウハウを聞いた。

良質なゲームを埋もれさせないために

——サイト開設のきっかけは？

mk2　Xboxmk2はプレイヤー参加型のレビューサイトとして、昨年1月に開設しました。それまでには、Playstationmk2とGBAmk2があったのですが、Xboxmk2はその姉妹サイトにあたりますね。で、サイトの管理人がレビューを書いているサイトはごまんとありますが、どうしても意見に偏りがでてきてしまいますよね。そこで、各プレイヤーが自分の意見（レビュー）を書けるようなサイトがあれば、ソフト購入にもっと役立つのではないかと思ったんです。

——より客観性が保たれると？

mk2　はい。おかげさまで、現在約2000件のレビューが集まっています。レビューが掲載されていないXboxソフトは、3～4本だけだと思いますよ。皆さんのレビューを活用していただいて、ぜひXboxライフにお役に立てていただければと思っています。

——レビューの掲載基準などは？

mk2　多少厳しいですが、設けてあります。たとえば、グラフィックや操作性など、詳細に点数をつけることができるのですが、最高点(5点）や最低点（0点）をつけた場合、なぜその点数をつけることになったのか、理由がコメントに書かれていなければ掲載しないことになっています。コメントも、よいところ、わるいところ、感想の3項目があるのですが、各項目10文字以上の記入が必要です。

——なかには厳しいコメントも？

mk2　"クソゲー"とか、"すぐに売った"とかいうコメントは、簡単に掲載しないようにしています。その人にはつまらなかったソフトでも、ある人には楽しかったかもしれない。そのときに、クソゲーとか書いてあったら気分が悪いですからね。ただ、あまり杓子定規でもいけないので、臨機応変に対応していますよ。

——なぜXboxを対象に？

mk2　そりゃぁ、Xboxによいソフトがあると感じたからです。埋もれていくにはもったいない、よいゲームがたくさんあり、それを知ってもらうにはレビューサイトで広めるのがてっとりばやいかなと（笑）。

——サイト運営で楽しいことは？

mk2　そうですねぇ、いろいろありますけど、サイトの感想が送られてきたときはかなりうれしいですね。「レビューを見て買ったらおもしろかった」とかいうのはもちろんですが、子供のプレゼントを選ぶ参考にさせてもらったと、お父さん（？）から感想をもらったときは格別でしたね。お父さんがおもしろいソフトを選んでくれるのに一役買ったというのは、私もとても気分がよかったです。いまは、ゲームで遊ぶより、自分のサ

を載せているな」というのがだんだんわかってくるんです。そうなったらこちらのものですね（笑）。

ニュースに対するコメントも、けっこう冷静だったりしますが……

XNEWS　そのへんはユーザーの方にも言われたりします。「Xboxべったりでないのがいい」とか。私自身Xboxが好きだから、心情的には明るいことを書きたいのはやまやまなのですが、やはりある程度の距離感は必要だと思っています。できるだけ冷静なコメントを心がけているんです。そうしないと人によさを伝えられないですしね。

今後の希望は？

XNEWS　もう少しヒット数が上がってくれるとうれしいのですが、これぱかりはXboxが売れてくれないとどうにもならないですからね（笑）。Xboxのよさを伝えるために、できるだけのことをがんばりたいです。

イトにゲームユーザーが集まるほうが楽しかったりして（笑）。

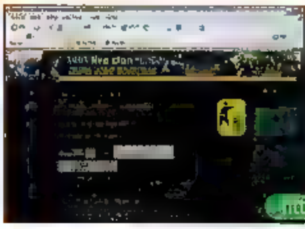
ほかのmk2系との差別化は？

mk2　かなりしています。レビューの下に、"このレビューは参考になりましたか？"という投票フォームがあるのですが、これはうちのオリジナルです。難易度の項目やクリアーの有無などの項目も、うちが最初ですね。mk2の管理人どうしで意見を出し合って、ユーザービリティーを向上させようと努力していたりします。

今後のサイト展開は？

mk2　多くの方にわかりやすいレイアウトにしていきたいですね。あと、いまソフトの点数は平均値で計算しているのですが、これだと異常に点数の高い人や低い人がひとりでもいると、大きく影響されるので、平均値はやめて中央値での計算に変更することも考えています。サイト運営は、細く長く続けていきたいです。

Resident File 03 Xbox Live CLAN=TSW



クラン（ネットでいっしょに戦う仲間のこと）のサイトとしてスタートした、Xbox Live CLAN=TSW。そのこだわりのほどを代表hoffman氏と副代表のhusker氏に聞いた。

http://xbox-live-team-tsw.web.infoseek.co.jp/

Xbox Liveを愛するユーザー集まれ！

サイト開設のきっかけは？

hoffman　「Halo」をPCでオンライン対戦できるソフトがあって、熱心なファンはさかんにオンライン対戦を楽しんでいたのですが、そこに参加するためにクランを結成しよう、というのが直接のきっかけです。それで、サイトを作るようになったんです。いまはXbox Liveのほうにシフトしていますけれど。

メンバー向けのサイトだった？

hoffman　そうですね。ただ、いま現在では、隊員向けが7割、一般Xboxファン向けが3割になっています。今後はもっと、一般の皆さんも楽しめるイベントを企画中です。

Xbox Liveで惹かれる点は？

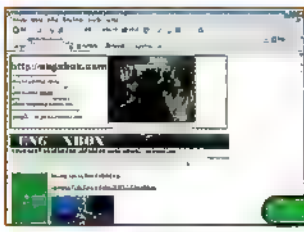
husker　ボイスチャットのコミュニケーションに惹かれます。初めてのライブでは、ものすごい臨場感を感じ、家で友だちとワイワイと遊んでいるような感じを受けました。チームで勝ったときの喜びや負けたときの悔しさは、文字によるチャットの10倍以上だと思いますよ。

今後「このような活動をしたい」といった希望はありますか？

husker　毎日のようにXbox Liveにつなぐ人もいれば、たまにしかつながない人もいますが、非常にメンバーどうしが仲良くなっています。この関係をキープできるようにクラン内で定期的に遊ぶということを続けていきたいと思っています。いまのメンバーどうしの交流を深めるために、現状では新メンバーの募集はしていませんが、いつか必ず募集を再開しますので興味を持たれた方はぜひTSWのサイトまでお越しください。

また、これからはマイクロソフトではカバーしきれないチーム戦のLive大会を開けたらいいなと思っています。いまはまだ試験段階ですが『Counter-Strike』の大会を現在企画中なんです。このインタビューが誌面に載るころには、大会を開いている予定ですので、皆さんのご参加をお待ちしております！　将来的には、障害者の皆さん、英語圏のユーザーまで、閲覧できるサイトにしていきたいですね。

Resident File 04 eng/Xbox



日本のXbox関連ニュースを英語圏に向けて発信するという、独特のスタンスを持つeng/Xbox。北米Xbox専門誌XBNのライターでもある、管理人のライアン・ペートン氏に話を聞いた。

http://engxbox.com/

英語圏へ向けて日本のXbox情報を発信

サイト開設のきっかけは？

ライアン　日本に来るまえは3年間、アメリカで家庭用ゲームのレビューサイトを運営していました。それで日本に来てからも「なにかHPをやりたいな」と思っていたんです。それで、日本に来てからはXBNのライターとして、日本の情報を北米のユーザーに紹介していたのですが、北米のユーザーが日本の情報にかなり興味を持っているようだったので、日本のXbox情報を海外に発信するサイトを作ろう、と思ったんです。ちょうど、XboxのHPでファンサイトの募集をしていたのも、いいきっかけになりました。

本場のXboxユーザーが、日本の情報に興味を持ってくれますか？

ライアン　かなり興味を持っていますよ。Xboxワールドコレクション、DOA Beach in HAWAII、Xbox突撃隊……アメリカにはなじみのないトピックは、とくに気になるみたいですね。かすみちゃん抱き枕も、かなり興味深かったみたいです。最近だと『TFLO』の開発中止はとてもビックリしていましたね。開発中止に関するディスカッションも熱心に行われたくらいなんです。

サイト運営でこだわっているところはどこですか？

ライアン　こだわりとは少し違うかもしれませんが、サイトのトップページに、そのときどきで自分の行った場所を掲載しているところでしょうか。日本での生活を少しでも感じてもらえればと思ってアップしています。ゲームとは関係がないのですが、アクセントが利いていて、けっこう気に入っているんです。

――今後してみたいことは？

ライアン　まずは、HP作成のスキルをアップさせることですね。たとえば、日本語の紹介文があって、クリックしてみるとポップアップウインドウになって翻訳が表示されるとか……。アンケートとかもしてみたいです。あと、将来的には、日本のXboxについては、アメリカのメディアでいちばんのエキスパートになりたいと思っています。

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP10

■北海道
アーク21 江別店／帯広店／北見店／網走店／
　愛光店 赤山店／留萌店／苫小牧店／紋別店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
ドラ 伊達店／八戸店／三沢店
ないすな 駅前店／土手町店／中野店
マツカルステーション 城下店
■秋田県
アーク21 秋田店
　休さん 横手サティTVゲームコーナ
ブックオフ 大曲店
ゆいこん堂 本荘店
■岩手県
アーク21 店
COMG 盛岡南サティ店
マツカルオ デン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店 イオン店／塩釜店／
　北部店／五橋店 町店／はっぴい館／
　古川店／小牛田町店
[illegible]

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
TSUTAYA Game 全店
GameStand 全店
ゲオ 全店
0シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

世界の■■■■出しソフトをとくと■わえ!!

ワーコレGARAGE(ガレージ)

直到来…■反■な■分…異文化に触れたい……というわけで、ワーコレいかが!!

What'sワーコレ

■■■■■の■力と"死の■■"を併せ持つ男が辿る数奇な運命!!



米マーヴルコミックや映画「X−MEN」でおなじみの粗野なおっさんミュータント"ウルヴァリン"が、危機センサーをバリバリに働かせつつ、憎っくき組織に復讐します!

adventure

- X2:ウルヴァリンズ リベンジ
- アクションアドベンチャー
- Activision(販売元:マイクロソフト)
- Gene Pool Software
- 7月22日発売予定
- 5040円(税込予価)
- HDTV
- ■X■
- 非対応
- 15歳以上
- 4ブロック以上
- ―

ファンならプレイ必須の硬派アクション



体内で作動し始めた時限ヴィルス爆弾を止めるため、みずからを改造した組織に単身乗り込むウルヴァリン。本作は、彼を操作して戦うアクションアドベンチャーだ。簡単操作による痛快なアクションバトルのほか、アイテム収集などのやりこみ要素もあり、満足感はバッチリ。体力が減ってきたら、しばらくじっとしているだけで自然回復するってのも、"らしい"ね。



←敵に囲まれたときは"ストライクアタック"で一掃せよ!



←因縁のライバル・ミュータントとの激闘もあります。

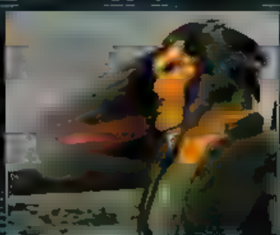


↑超人とはいえ、たまには銃器のお世話になることも……。



↑ボーナスアイテムを入手すれば着せ替えプレイも可能。

ウルヴァリンってどんな人?



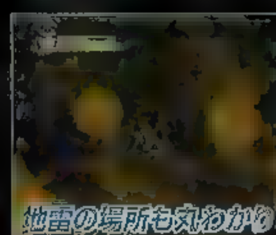
人間兵器開発プロジェクト"ウェポンX"により、身体に破壊不能な超金属"アダマンチウム"の骨格を移植された男。本名はローガン(自称)。わりと古い記憶を持つ。おもな武器は、両手の甲から飛び出す爪(ゲーム中は出し入れ自由)。特技は、どんな怪我や病気も治る驚異の回復力。

センス$_{SENSE}$で何でもできる!!

"センス"モードは、ウルヴァリンの動物的感覚を高める能力。発動中は画面が赤みがかり、物体の温度による索敵や、移動時のステルス効果など、いろんな力が!! 戦闘などの取り込み中以外ならいつでも使えるぞ。



←これで出会い頭の遭遇率がグッと減る。よかったよ。



←知覚速度の一環。生き物の鼓動だってわかるんだ。



↑肉眼では見えないレーザービームも、このとおりクッキリ。

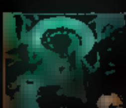




↑→地形越しの敵に不意打ちを食らわせれば、一撃で倒せてしまうのです!

X-MEN2 SCENE PREVIEW 日本語意訳版

ニューゲーム開始時に流れるデモを解説。ステージ1は、ウルヴァリンがウェポンXから抜け出し、X−MENチームに合流するまでの序章的エピソードだ。



ウェポンXの研究所内で人体改造漬け&羊水漬けになっている男が、我らが操作するウルヴァリンその人。「(以下、ウルヴァリンのモノローグ)目覚めた瞬間、ふと思い出すことがある。それはどっちかっていうと、悪夢のような……」



「俺は昔、とある町で用心棒のようなこと(Clean up Guy)をしていた。すると見知らぬ連中がやって来て、俺を気絶させ、このあやしげな研究施設につれて来た。まったくもってありえない話だ!」こうして哀れウルヴァリンは囚われの身に……



覚醒したウルヴァリンを見て、ガラス越しの研究者が「まるで獣だな」とつぶやくと、「俺は人間だ……」と反論するウルヴァリン。よすぎ! 「俺様をよくもこんな目に合わせやがって。お前ら地獄の底まで追っかけてやるから覚悟しとけよ!!」

ローカルリポート

10インチ大の呪い人形があれよあれの大冒険

Voodoo VINCE

とぼけた雰囲気が魅力のヴードゥー人形が、ゴキゲンなニューオリンズサウンドをバックに大奮闘。攻略のしがいもバッチリの、コミカル系ジャンプアクション!

ヴードゥーヴィンス	アクション
マイクロソフト	Beep Industries
7月22日発売予定	5040円［税込予価］
5.1ch	税込［illegible］
非対応	全年齢
22ブロック	―

action

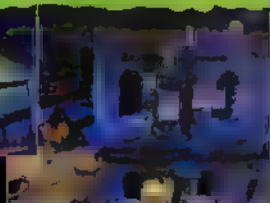
見た目はアレだけど正統派アクションです

ひょんなことから魂を与えられたヴードゥー人形"ヴィンス"が、身の危険にさらされている生みの親、マダム・シャーメインを救出しに行くというお話のこの作品。道を邪魔するモンスターをパンチやヒップアタックで倒し、落ちたら即死の足場をジャンプ（2段跳び、ホバーリングも）でやり過ごしながら、絵本のようなフシギな世界を探検しよう。英語力に自信がない人も、つぎに何をしたらいいかはビジュアル的にわかりやすく示されるので、純粋にアクションゲームとして楽しめるはずだ。

本作で注目したいのは、個性的なキャラクターたちのゆかいなやりとり。英語がわからないと少しツラい部分もあるけど、シリアスともギャグともつかないビミョーな空気が漂うイベントシーンは必見だ!



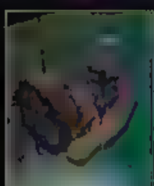
↑態度や言動は脱力系だけど、しっかりアクションゲームの主人公してるのでご安心を。

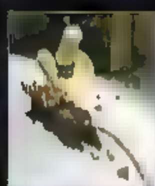


←足場のジャンプ移動は基本中の基本です。

身の丈に合ったモノを乗りこなせ!

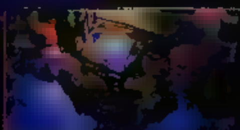
ゲームの進行に応じて、ヴィンスは陸・海・空、生物・無機物さまざまな乗り物に乗ることができる。操作は通常時と異なるが、いずれにおいても徒歩では味わえないスピード感と興奮を体験できるだろう。要は、ノリノリってこと。





SCENE PREVIEW 日本語意訳版

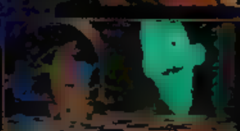
ヴィンスが命を吹き込まれるオープニングデモから、悪の総大将・コスモと対面するまでの流れを紹介。魔王とか言ってるけどぜんぜん深刻じゃないです。



人々が寝静まった夜。マダム・シャーメインのヴードゥー・ショップに忍び込んだふたり組は、世界支配を企む悪い人・コスモに雇われて、強大な魔力の源"ゾンビダスト"を盗みに来た連中だった。そのとき、ゾンビダストが暴走し始め……



周囲のものに手当たりしだい魂を吹き込みだした。店内の人形・ヴィンスもそのひとり。ゾンビダストとともにさらわれたシャーメインのテレパシーによる救出要請にたいして「うーん……ま、いいけど」と微妙に答えるヴィンス。正直やる気は感じられない。



ゾンビダストの影響で現れたモンスターを倒しながらしばらく進むと、コスそのものものしいホログラム映像が。「この俺様に楯突くとは、どこのどいつだ?」という問いに答え、ヴィンスが姿を見せると大爆笑のコスモ。さすがのヴィンスもあきれ顔……

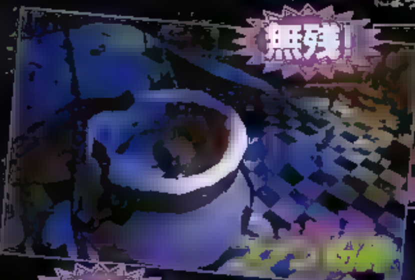
不幸は人生を好転させるスパイスである（by ヴィンス）

ヴィンス最大の特技"自傷系アタック"はおもに2種類に分けられる。ひとつは、蓄積したVoodooパワー（呪い力?）を解放して周囲の敵を一掃する攻撃。もうひとつは、フィールドに配置されているフィーチャーを利用したイベント的なものだ。いずれにしても、相当痛そうだけどね。

↓おもり用の粉挽が欲しければ、自分がその中身になればいい。製粉機のスイッチを入れたら明日に向かってダイブしよう。



↑ヴードゥーパワーのアクションはステージによって変化。後半にいくほど凄惨に!?





↑巨大ブタに追われて細長い道を走っていると、不吉なペイントが描かれている箇所が。案の定、下敷きになりました。

↓高いところに行きたいヤツは、馬（銅像）に蹴られて飛んじまえ。その際には馬への付け届けをお忘れなく。





↑無礼なガソリンスタンドたちは業火で焼き尽くしてしまおう。……火ダネ? もちろんヴィンス自身に決まってるじゃないか!

発売済みワーコレタイトルのお得な追加情報

TUNE UP&DOWN

LINKS 2004

アダルトテイスト満点のゴルフゲーム『LINKS 2004』用の新コースのダウンロードサービスが始まったのは、もうご存じかな? 今回配信されたのは、アメリカはアリゾナ州にある実在コース"The Gallery"の北コース。北米最長を誇る725ヤード（Par5）のホールを有するなど西海岸屈指の名コースが、税込価格600円でラウンドし放題というから、見逃せないね!



➡雄大な自然の中に伝統的な建築物が溶け込んでいる、目にもやさしい名コースだ。

西海岸の風を感じに……



←本作最大にして最長のチャレンジが待っているぞ。

カードを使わないカードゲームがこんなに楽しかったなんて!!

MAGIC The Gathering BATTLEGROUNDS

強力なデュエリストを指揮して魔法使いの最高峰を目指す世界的人気カードゲーム「マジック：ザ ギャザリング」がXboxでプレイ可能に。Liveにも対応してるよ。

マジック:ザ ギャザリング バトルグラウンド	タクティカルアクション
ATARI（販売元：マイクロソフト）	Secret Level
7月22日発売予定	5040円［税込予価］
HDTV、5.1ch	全年齢
26ブロック以上	―

知的快感にあふれる魔法対戦



↑デッキをこしらえる楽しさは本作でも健在。あーでもないこーでもないといじろう。

勇猛果敢なクリーチャーを召還し、大地を揺るがす魔法を唱えて、敵デュエリスト（魔法使い）の体力をゼロにすれば勝ち……という単純明快なコンセプトがうれしい「マジック：ザ ギャザリング」。アドベンチャー形式で進行する全6章構成のクエストモードをやりこんでさまざまな呪文をアンロックしたら、最強のデッキを組んでXbox Live対戦といこう。Liveでは呪文のダウンロードなども予定されているようだぞ。

マジック:ザ ギャザリング SCENE PREVIEW 日本語意訳版

クエストモードを始めて一発目に見られるストーリーデモから。主人公が魔法の大戦の渦中に否応なしに巻き込まれていく感じが伝わってきます。



「（主人公の回想）私が故郷についてはっきりと覚えているのは、魔法の師匠・テアの困った表情だった……」魔法デュエルが行われている会場の隅で、テアが彼女に語りかける。「お前はもう十分修行を積んだ。そろそろ運命に向けて進むときが来たようじゃな……」



そう言うとテアは、主人公にタリスマン（護符）を手渡した。その瞬間、彼女の脳裏に、過去のイメージが飛び込んでくる。「太古の時代、3人の偉大なデュエリストが、大規模な争いを始めた。憎しみと裏切りを生んだその戦いは、すべてを飲み込むほどの災厄をもたらした」



「ふとわれに返ると、すでにテアの姿はなかった。しかし私には、このさき何をすればいいかわかっていた。このタリスマンが、私を導いてくれるに違いない……」住み慣れた故郷をひとり静かに立ち去る主人公。こうして、彼女のデュエリストとしての旅は始まったのだ。

3Dフィールドでリアルタイム進行するデュエルはここが大事!!

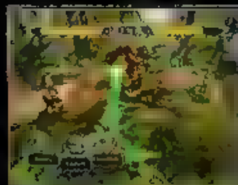
ターン制でデュエルが進行するカードゲーム版とは違い、本作は何から何までリアルタイム進行。フィールドを動き回り、つぎつぎにクリーチャーを召還し……と、のんびりしてたらあっという間に負けてしまうぞ！

マナは時間でグングン回復



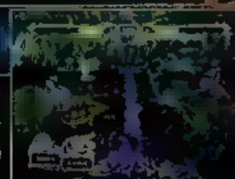
デュエリストが魔法を唱えるために必要なエネルギー・"マナ"は放っておけば回復するので、勝負どころとみたら一気に使おう。Yボタンを連打することで、回復効率を少しだけ上げられるぞ！

クリーチャーの身体的特性が反映



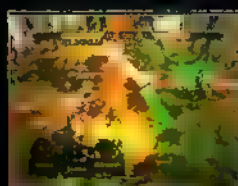
出現させられるクリーチャーは、体の大きさや移動スピード、身のこなしといったさまざまな要素が、ストレートにフィールドに反映される。それらを活かした戦略をしてこそ、真のデュエリスト！

陣形作りもかなり重要



ドッジボールコート状のアリーナでは、どこでクリーチャーを召還し、どの位置で敵を迎え撃つかを決めるのも重要なファクター。敵デュエリストの出かたをうかがいつつ効果的な陣形を築き上げよう。

デュエリストの一挙一動が時間ロス



呪文の詠唱時間、マナクリスタル（マナの上限値をアップするアイテム）を回収するタイミングなど、デュエリスト自身の立ち回りによって、勝機をグッと引き寄せることも可能だ。ガ～ンバ。

New Comers

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

ジャンル	シューティングアクション		
発売元	Activision（販売元 マイクロソフト）	開発元	LucasArts、Raven Software
発売日	9月2日発売予定	価格	5040円［税込予価］
システム対応	HDTV、5.1ch	対象年齢	12歳以上
プレイ人数	本体のみで最大2人、システムリンクで最大10人		
Xbox Live	[illegible]		

人気PCゲーム「スターウォーズ：ジェダイナイトII ジェダイアウトキャスト」の続編にあたるアクションゲーム。プレイヤーは、ルーク・スカイウォーカーが運営するジェダイアカデミーの見習い騎士として、"真のジェダイマスター"を目指すことに。ミッションの自由度の高さと、Xbox Liveによる興奮のネットワークマルチプレイが魅力だ。



Dead Man's Hand

ジャンル	ウェスタンシューティング		
発売元	ATARI（販売元 マイクロソフト）	開発元	Human Head Studios
発売日	9月2日発売予定	価格	5040円［税込予価］
システム対応		対象年齢	15歳以上
プレイ人数	本体のみで1人、システムリンクで最大8人		
Xbox Live	[illegible]		

西部開拓時代のさすらいのガンマンとなって、自分を裏切った組織に復讐するFPS。バーでの銃撃戦、馬に乗って駅馬車を追いかけるアクションなど、西部劇をほうふつとさせるシーンが満載。行く先々でお尋ね者を倒したりしてスコアアップしつつ、因縁の相手を追い詰めよう。Xbox Liveによるネットワークマルチプレイにも、もちろん対応。



BACK YARD PRESENT

ワーコレは、ゲーム中のメッセージが英語だからちょっと……というキミに、マイクロソフトから粋な計らいが！ 間もなく1周年を迎えるワーコレを記念して、特製パッケージ&表紙にロゴ入りのミニ英和辞典を5名にプレゼントするぞ。欲しいって人は官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と"いちばん好きな英単語"を大きく書き添えて、113ページのあて先「ワーコレプレゼント」係まで送ってくれ。締切は7月10日の当日消印有効。当選発表は次号当コーナーで！



5名様にプレゼント!

海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ!


イラスト：満渕詠名

海外ゲームMANIAX

Vol.21

ちょっと何か冒険とかしたいけど…というそこのキミ、それなら海外ソフトに手を出してみては？　日本の本体で動く海外版のソフトを紹介するよ。

海外タイトル新着情報

今回のテーマは「戦いの効率を追求する"戦略"」。必然的に軍事ものが多くなってしまうが、気になるあの娘をふり向かせる"恋の駆け引き"も立派な"戦略"だ。確実に勝てる状況を作ることが重要なこのジャンル、極めれば[illegible]この夏の恋も必勝間違いなし[illegible]だと思います。

●Thief: Deadly Shadows（発売：Eidos　開発：Ion Storm）
●Harry Potter and the Prisoner of Azkaban（発売・開発：Electronic Arts）
●Malice（発売：Mud Duck　開発：Argonaut Games）
●Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy（発売：XS Games　開発：Midway）
●Shadow Ops: Red Mercury（発売：Atari　開発：Zombie）



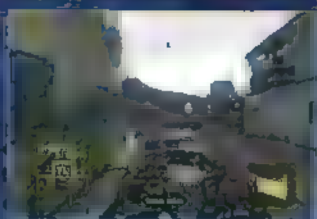
Full Spectrum Warrior

フル スペクトラム ウォーリア

発売：THQ　開発：Pandemic Studios

FPS感覚の軍事シミュレーションが登場!

4人の兵士から成る小隊をふたつ操り、戦場でさまざまな任務をこなすミリタリーもの。一見FPSのようだが、小隊ごとに射撃範囲などの指示を出しながらゲームを進めるシミュレーションだ。もともと米軍の演習目的で制作されていただけあって、不意の攻撃には兵士がすばやく反応できないなど、かなりリアル!


↑プレイヤーが直接兵士を動かすのではなく、指示を出して小隊を操るのだ

2チームで連携を取り任務を遂行せよ

ゲームを進めるうえでもっとも重要になるのがチーム間の連携だ。たとえばバリケードに隠れた敵を倒す場合、正面から突入したのでは被害も大きいが、ふた手に分かれて挟撃すれば効率はグッと上がる。劣勢のときは片方で足止めして逃げたりもできる。




敵の死角から挟撃!

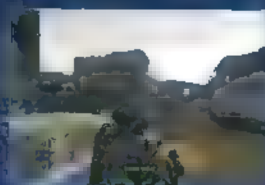
↑➡一方で敵を足止めし、その間にもう一方で側面に回り込むのだ

豊富な武器を活用し突破口を作り出せ!

戦争モノのゲームらしく、本作ではAK-47ライフルやM249 SAW分隊支援火器など多くの実在兵器が登場。手榴弾やグレネードランチャーなど爆発系の武器もあり、これらは敵を挟撃できない場合に重宝する。隠れていても爆風で倒せるからだ。


↑手榴弾は放物線を描いて飛ぶ。射程は短いが、障害物の奥を攻撃できるぞ


[illegible]


やはりライフル[illegible]

マルチプレイのカギはチームワークだっ!

本作はXbox Liveにも対応。プレイヤーは各チームを操作し、協力しながらミッションをこなしていく。ここでのカギも、やはりチーム間の連携。どのように攻めるか相談しながら進めたいところだ。ただ、残念ながら対戦モードは用意されていない。


↑隊員の[illegible]がチームの勝利への近道だ[illegible]



Wrath Unleashed

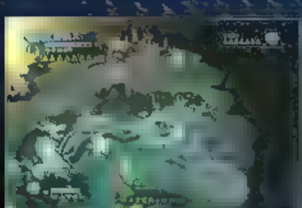
ラース アンリーシュド

発売：LucasArts　開発：The Collective

アジア版あり

戦闘は格闘ゲーム! 新感覚ファンタジーSLG

ファンタジーな世界観のシミュレーションゲーム。指揮する軍は、ギガンテスやオーガメイジといったクリーチャーと、秘術のゴッドで構成。これらのユニットを操り、相手のゴッドを倒すことが目的だ。面白いのは、戦闘シーンが格闘アクションであること。地形やクリーチャー性能にハンデがあっても、腕しだいで勝ててしまうのが痛快!


一見、普通のシミュレーションタイプのSLG。




勝負の行方は腕次第!

↑➡アクションが苦手な人はマップ上で魔法攻撃!



Commandos 2

コマンドス2

発売：Eidos　開発：Pyro Studios

アジア版あり

パズル要素が強い名作中の名作

8人＋1匹（犬）の特殊部隊を操ってミッションをこなすアクションシミュレーション。一定のパターンで行動している敵の動きを見極め、そのスキをついて戦うパズル要素の強いシステム。自由度も高く、複数のクリアー方法が楽しめる。


[illegible]


➡ときには地雷を設置[illegible]するのだ。

特別企画

ゼロからはじめるたのしい海外ソフト

実際に海外のソフトを購入する方法を紹介。海外ゲームの世界へ羽ばたくのだ！

手軽に買うなら日本のショップがオススメ！

インターネットを使って海外から直接ソフトを仕入れる方法もあるけど、手間や輸送費のことを考えると、やっぱり日本の取扱い店で買うのがお手軽。毎度おなじみの"メッセサンオーカオス館"のサイトをはじめ、下記のお店などで買えるぞ。今回は日本のXbox本体で動作し、英語でも比較的遊びやすいソフトも合わせて紹介！

GDEX Online Store

http://www.gdex.co.jp/

有名な通販サイト"KIYOMAN-GAMES"がリニューアル。海外版、アジア版のほか海外版の中古も取り扱っている。サイトから直接注文でき、支払い方法は代金引換、銀行振込、クレカなど。



➡代金が1万円以上だと送料無料になるサービスあり。

ゲームハリウッド

http://www2.tky.3web.ne.jp/~ex/

北米版とアジア版のXboxソフトを扱っている通販サイト。一部のソフトは紹介文あり。メールと電話で注文でき、支払いは代金引換。ソフトの金額のほかに送料と代引き手数料が必要。



➡海外ソフトのほか、海外の周辺機器も取り扱っている。

Colin McRae Rally 04 アジア版

発売・開発:Codemasters

ラリーゲー王者のコリン・マクレーが監修する人気ラリーレーシングの最新作。グラフィックが美しく、車体はダメージを受けるとどんどん壊れていく。



➡マルチプレイは最大4人で遊べる。レースゲームは英語が比較的少ない。

Soldier of Fortune II: Double Helix リージョンフリー アジア版

発売:Activision 開発:Gratuitous Games

世界を渡り歩いてテロリストをせん滅するFPS。リアリティにあふれ、どこを撃ったかによって敵の倒れかたも変わる。登場する武器は25種以上。



➡残虐表現の過激さでも話題になった本作。グロ系が苦手な人は注意しよう。

True Crime: Streets of LA リージョンフリー アジア版

発売:Activision 開発:Luxoflux

ロスの警察官となってマフィアを相手に戦うクライムアクション。カーチェイスあり、銃撃戦ありと自由度が高く、ミッションは全部で100以上ある。



➡アクション映画のように動きがスローモーションになる"バレットタイム"もアリ。

Prince of Persia: The Sands of Time リージョンフリー アジア版

発売・開発:Ubisoft

名作アクションアドベンチャーシリーズの新作。鉄棒で回転したりロープを登ったり、壁を走ったりと、危険なアクロバットアクションが満載。

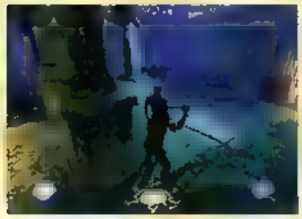


➡伝説の王子となり数々のトラップに立ち向かう。PC版の1と2もオマケで収録。

メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？



ホットなのは『Full Spectrum Warrior』ですね。アジア地域限定の、懐中時計とポロシャツのセットもあります。中身はなぜか北米版ですが（笑）。夏に映画が公開される『The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay』や、名作スニーキングアクションの最新作『Thief: Deadly Shadows』も人気です。近日発売予定では、おとり捜査官となるドライビングアクション『Driv3r』と、戦争の泥臭さを表現した三人称視点アクション『ShellShock: Nam '67』の2本も楽しみですね。大作続きのおかげか、カオス館でもXboxの海外ゲームが好調です。(6/17取材)

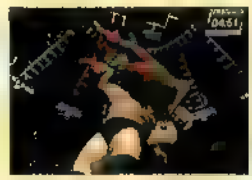


⬆古城に忍び込みお宝を奪う、スニーキングアクションの『Thief』。

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル THQ

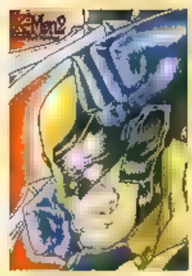
世界的に事業を広げるアメリカの巨大パブリッシャー。1990年の合併を機に法人化し、T.HQになったのが実質的な設立。その後1997年に再び法人登録し、現在の社名に。ちなみにTHQという社名は"Toy Head-Quarters"の略らしい。マルチプラットフォームで展開しており、Xboxで有名なのは、日本でも人気の高い米プロレスショウ団体"WWE"を題材にした『WWE Raw2』(Anchor開発)や『MotoGP 2』(Climax開発)。ちなみに、『Jet Set Radio』や『Crazy Taxi』など、日本未発売の"GBA版SEGAゲーム"も多数販売している。



➡過激な演出も楽しい『WWE Raw2』。

海外ゲーム投稿団

●海外ゲームでは、ある惑星の監獄から凶悪犯罪者が脱獄するアクション『Blood Factory』が印象強い。残虐描写が激しく、その過激さは『GTA』や『DOOM』に匹敵すると思う。Xboxに移植希望！　(愛知県　Fwank)
――今回紹介した『Soldier of Fortune II』もかなり過激！ もうプレイした？



福岡県　走る棺桶

⬅ウルヴァリンの魅力は、やっぱりワイルドなヒゲだよね。

●※注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていません。また、原則的にはアジア版やリージョンフリー版のソフトは日本版のXbox本体で動くと言われていますが、公式にはその動作は保証されていません。海外版のXbox本体やソフトを購入したときは、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ 自己責任でお願いします。

ライアンのアメリカとEA



Ryan J. Payton

西洋では多くの会社が消費者から敵対感情の対象になる。ナイキ、ウォルマート、チケットマスターのような大会社は、過去に世間の人々を憤慨させた。アメリカのゲーム産業において、巨大パブリッシャーのエレクトロニック・アーツ(以下EA)は、とくにコアなゲーマーから嫌われ続けてきた。その理由は多くあるが、Xboxユーザーにとっての一番は、PS2でオンラインゲームを作ったにもかかわらず、Xbox Live対応のゲームを18ヵ月間作ることを拒んだことだろう。また、EAは発展途上にある小さなスタジオを喰い尽くしてしまうのではないかと恐れているゲーマーも多い。最初に『シーフ』を生んだルッキング・グラス・スタジオのように、EAに買収され、その数年後に閉鎖されてしまった例はひとつでない。しかし、EAは北米でもっとも人気があるゲームメーカーである。EAは市場動向の予測に優れ、大衆受けするゲームを開発する。アメフトの『マッデンNFL』は毎年最高の売上数を記録するし、昨年の『ニード・フォー・アンダーグラウンド』は路上レースに興味のある何百万人ものアメリカ人が購入した。また、『ザ・シムズ』は女性に大人気の数少ないゲームのひとつだ。大衆狙いのゲームしか作らないEAをコアゲーマーが勝手に敬遠している面もあるのかもしれない。2ヵ月まえにEAは方針を変え、年内にLive対応のゲームを15タイトル作ることを約束した。これで新しいファンを勝ち得るだろうか？ 米ゲーム誌の同僚は、EAは多くのXboxユーザーの心をつかんだ、と言っている。

米シアトル生まれ、大阪在住のフリーライター。7月4日はアメリカの独立記念日。大ゲームパーティを予定しています。私のゲーマータグは「xbn rp」です。声かけてね。

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト、はじめての海外ゲームの思い出、移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

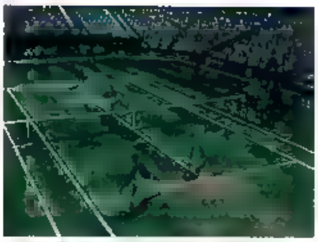
ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第4回

最近Xbox Live対応の良作が増加中。ネットで英語を使う機会もどんどん増えて、コミュニケーションの輪もますます広がりそうだね。



…／Xbox事業部・サービス＆サポート統括部長。2～16歳まで日本に滞在しており、日米…に精通。

今月のタイトル 『Top Spin』



⬆ダブルスではひとりがプレイ専門、もうひとりがしゃべり中心というのもアリかも。

生徒： 最近Xbox Liveで遊んでいて、やっとちょっとだけ英語で話しかけられるようになってきましたよ。

ウィリアム： That's good! ここ数ヵ月は、やりがいのあるXbox Live対応タイトルも増えてきたので、この調子でがんばろう。そこで、今月取り上げるのは『Top Spin』。アメリカでは昨年の11月に発売され、いまだに根強い人気を誇るテニスゲームだよ。

生徒： テニスといえば、基本は1対1でのプレイなので、比較的話を聞いてもらえそうですね（笑）。

ウィリアム： じつはこのゲームは、会話のための時間はそんなに用意されていないんだ。せいぜいサーブをするまえの、5～30秒のあいだくらいなんだ。

生徒： それはたいへんだ！ では、まったりとした会話はムリかも……。

ウィリアム： あまりできないかもね。ラリーがひと区切りつくたびに会話をするという感じになるだろうね。それはそれでテンポがあって、楽しいと思うよ。あと、『Top Spin』で盛り上がるのは、2対2によるダブルスの対戦だね！ Xbox2台に、ふたつのコントローラをつないでの対戦なので、さすがにボイスチャットはひとつずつしか使えないけど、それでもワイワイガヤガヤとけっこう楽しいよ。1対1に比べてシリアス度も少し下がるし……。

生徒： へえ、それはおもしろそうですね。英語も抵抗なく話せそう。

Xbox Liveオススメ度 ★★★★☆

大事に育てたキャラを会話の足がかりに

生徒： すばらしいサーブが決まると、ゲームでもつい「よっしゃー！」とか叫んでしまったりするのですが、英語では何と言えばいいのですか？

ウィリアム： う～ん、難しいねえ（笑）。似たようなニュアンスならば、「Yes!!」といったところかな。自分に言い聞かせるように話すのがポイントだよ。逆に相手がすばらしいサーブを決めたら「Nice serve!」とかね。つねづね言っていることなんだけど、心で思ったことを素直に口にすることが、コミュニケーションの第一歩だよ。そうした自然な会話が、さらにゲームの臨場感を盛り上げるのもよくあることなんだ。

生徒： "ナイスサーブ"は、ほとんど日本語化していますね（笑）。

ウィリアム： たしかに。キミにはちょっと簡単過ぎたな（笑）。もう少し上達したら、「Wow, that was an awesome shot!」（Ⓟワウ！ ザットゥズ アン オーサムショット Ⓜおお！ すごいショットだね！）なんて言いかたも覚えておいてもいいかもしれないね。

生徒： では、逆に「このショットをキメてやる！」というときは何と言えば？

ウィリアム： HA, HA, HA. 自信満々だなあ、キミは。その自信が日ごろの英会話にも欲しいところだね（笑）。そうだねえ……「I'm gonna ace this one!」（Ⓟアイム ガナ エイス ディス ワン！ Ⓜ絶対にエースをキメてやる）といったところかな。ただし、相手に笑われても落ちこまないように。

あと、『Top Spin』で大きなポイントになるのがキャラメイキング。プレイヤーはキャリアモードで自分だけのキャラを育てて、Xbox Liveでデビューさせることもできるので、その人のこだわりが随所に散りばめられているんだ。だから、「That's a cool looking outfit.」（Ⓟザッツァ クール ルッキン アウトフィット。Ⓜステキな洋服ですね）といった感じで、キャラのことをほめてあげると、すごくよろこんでくれると思うよ。ほかにもいくつか例を挙げておいたから参考にしてくれ。

Let's see if you can handle my lightning serve!!

Ⓟレッツ シー イフ ユーキャン ハンドル マイ ライトゥニングサーブ!!
Ⓜキミに僕のイナズマサーブが打ち返せるかな？

ある程度仲がよくなった相手には、ふざけあって使うのもけっこう楽しいかも。いきなり初対面の相手に使うには、なかなか勇気のいるフレーズだけれど……。

What character type is your player?

Ⓟワット キャラクタータイプ イズ ユア プレイヤー？
Ⓜあなたのキャラはどのタイプですか？

対戦相手にしてみれば、どのタイプのキャラを育てているかはやはり気になるところ。ちなみに、そう聞かれた場合の答えは「Mine's a power type.」（Ⓟマインズ ア パワー タイプ。Ⓜパワータイプです）といった感じで答えるといいだろう。

A:Nice coordination you got there. Where did you get that shirt! B:I got it at Yonex shop.

ⓅA：ナイス コーディネイション ユーガット ゼア。ウェア ディッデュー ゲット ザット シャート？
B：アイ ガット イット アット ヨネックスショップ。
ⓂA：コーディネートが素敵だね。そのシャツどこで買ったの？
B：ヨネックスのお店です。

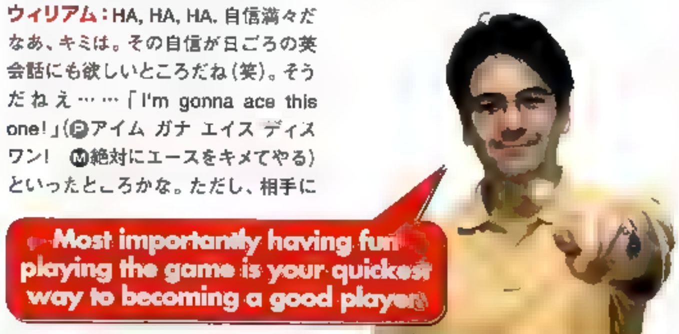
キャラメイキングで、こだわりのキャラを作成できる本作。キャラのファッションをほめられたら、自分のことのようにうれしいもの。実生活でも使用可能なフレーズ。

Damn, I almost had that game! I want a rematch now!

Ⓟダームッ！ アイ オールモスト ハッド ザット ゲーム！ アイ ウォンタ リマッチ ナウ！
Ⓜああ悔しい～！ あともうちょっとでいまの試合に勝てたのに！ もう一度やろう！

試合に負けたあとの悔しさを英語で表現しよう。悔しさを素直に表現するのも有効なコミュニケーションのひとつ。そのあとで、「もう一度！」と続けるのがミソ。

Ⓟは発音（pronunciation）、Ⓜは意味（meaning）の略です。



お役立ちフレーズ

Hi, this is William. We played Top Spin the other day. Let's have another match!

Ⓟハイ、ディス イズ ウィリアム。ウィー プレイド トップスピン ジ アザ デイ。レッツ ハブ アナザー マッチ！
Ⓜこんにちは、ウィリアムです。このあいだ『Top Spin』で楽しく遊んだけど、またプレイしない？

先ごろのアップグレードにより、ダッシュボードに音声メッセージが残せるようになったXbox Live。これを活用しない手はない！ というわけで、ゲーマタグを交換した海外の友だちに、さっそく音声メッセージを送ってみよう。いちばんスムーズなのは、やはりゲームへのお誘い。以前楽しく遊んだ相手なら、さらに仲が深まること請合いだ。音声を吹き込むだけなので、自分のペースでしゃべれるのも○。

よみ出し英会話 「Your character looks like Brad Pitt.」Ⓟユア キャラクター ルックス ライク ブラッド ピット。Ⓜあなたのキャラはブラッド・ピットに似ていますね）。多彩なキャラメイキングが可能な本作では、有名人をモデルにキャラを作成できる。こんなフレーズも会話の糸口に有効。

Xbox Online 情報局

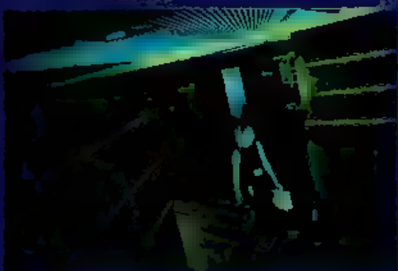
http://xbox.com./jp/　vol.3

おなじみの公式サイトXbox.comの見どころや、オンライン系の最新情報をサポートしていくこのコーナー。情報満載でお届け！

FPS応援サイトオープン！

すでに仮オープンしているFPS応援サイトでは、『デウスエクス：インビジブル・ウォー』、『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3』、『XIII サーティーン～大統領を殺した男～』の3タイトルをピックアップし、現在新作発売記念キャンペーンを実施中だ。

そして、いよいよ本格オープンの日程が、7月1日に決定した。このサイトはかなり凝った作りになっており、なんと、ソースコードを盗み出した女スパイを追いかけることで、ゲームの魅力が把握できるというのだ。これは実際に体験してみるしかないぞ！



↑この女性がソースコードを盗み出した女スパイ。美人だから許しちゃう？



↑このあとどのように展開するのか、気になるよね～！

「ファントムダスト」本サイトオープン！

ゲームの雰囲気がバッチリ再現されている『ファントムダスト』のサイトも、じつは仮オープンの状態。というわけで、気になる本格オープンの日程が7月7日に決まった。ここには世界観から戦闘の進めかたなど、ありとあらゆる情報が詰まっている。ここをチェックすれば、『ファントムダスト』のすべてがわかる！



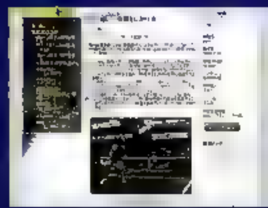
↑凝った作りのサイトだが、これでもまだ仮オープンの状態というのだから驚き……。

↓このディレクター二木氏の日記（毎日更新）は、当然本サイトにも引き継がれる。



「トップスピン」のサイトオープン！

本格的なテニスが楽しめると評価の高い、『トップスピン』の詳細サイトがオープンした。ここではゲーム内容が把握できるのはもちろん、充実した各種コラム群を読むことができる。このコラムは、アメリカで書かれたソフトレビュー（もちろん翻訳済み）が中心で、いかに海外で高い人気を誇っているかが実感できる。また開発者インタビューやゲーム攻略法なども用意されているぞ。



↑購入を迷っている人はレビューを読むべし。



↑開発者のインタビューも掲載されているのだ。

ビデオチャットの機能がよくわかる！

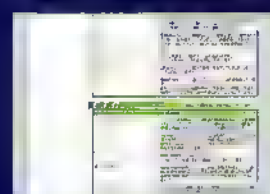
ついに発表されたXboxビデオチャットは、Xbox Liveの機能を活用した、XboxとXboxをつなぐ新しいコミュニケーションツール。このビデオチャットの内容がよくわかるサイトがさっそくオープンしたぞ。ちなみにこのビデオチャットは、Xbox本体に専用カメラを接続することで、テレビ画面を使って顔を見ながらチャットが楽しめる優れもの。これでさらに会話が盛り上がる！



↑独特の形をしたビデオチャット本体。これを活用すれば、もう電話は要らない!?

Xboxオフィシャルファンサイト追加！

Xboxに関する情報を発進しているサイトを厳選して紹介する、Xboxオフィシャルファンサイトと Xboxファンページに、新たな仲間が15サイト加わった。どれもオリジナリティー溢れる充実した内容で、見ごたえバッチリ。新たな"お気に入り"が見つかるかもしれないぞ！



↑新たに加わったサイトは、NEWマークが目印だ。

特派員によるE3レポート！

各メディアで大きく報じられたE3特集。Xbox.comでも特別サイトをオープンし、その熱気を伝えた。そして、その特別サイトのトリを務めるのが、マイクロソフトが送り込んだ特派員10名＋スペシャルサイトオーナー3名によるE3特別レポートだ！　Xboxを愛する特派員たちのレポートには、各メディアで語られていたE3レポートとはまた違った生の声が綴られている。要チェック！

Web Masterからのメッセージ

皆さんこんにちは。『ファントムダスト』にはまりすぎて、まわりから注意信号出まくりのユッキーです。今回は私がなぜここまで『ファントムダスト』にはまってしまったか、その魅力を皆さんにたっぷりとお伝えします。語りたいのです！　ぜひご一読ください。

2ヵ月まえ、まったくのノンゲーマーで、Xboxのコントローラーが爆弾の起爆装置に見えた私が本作を観たとき感じたのは、"アングラ演劇"のようだということ。アングラ演劇、大学時代に友だちがはまり、友だちの芝居をよく見に行ったものですが、人間の妻しい部分が、色だとか、音楽だとかにすごーくふかーく表現されていて、いつもいつも何か大きいものを胸に打ち込まれた記憶があります。本作をプレイしてその記憶が蘇りました。音楽、色彩表現、登場人物の人格設定、"妻しい"部分がどずっと胸に突き刺さり、その世界観にのめり込み、知らないあいだに夜が明けるまでプレイするように……。ゲームは、適切な情報を適切なタイミングで手にしていきながら、ストーリーがひもとかれていく展開になっています。それゆえ、つぎの展開を明かすべく、朝までプレイしてしまうことに。また、ゲームを進めながら、自然にスキル編集の方法が身についてしまったりして、気がつくと、あら不思議。いつの間にか賢くなってしまいました。

さて、どこまでゲームのよさが伝わったかは図りかねますが、ユッキー推薦の『ファントムダスト』に、あなたもどっぷり溺れてみませんか？

Web Masterって何？　Web Masterとは、Xbox.comを管理している勇者がそろったチームのこと。夜中に情報精査の電話をしても、きっちり対応していただける、ステキな人たちがそろっています。ちなみに前号E3へ出張していたハッシーがチームのボスで、今回登場したユッキーがその子分なのでした。

サンチャWIRED ·····DAY21

"E3 2004ショック"からはや1ヵ月。期待と不安で日々モンモンとしているワイアヘッズ諸君へ、スタッフからのホットなメッセージをお届け!

全国のワイアヘッズ諸君 欣喜と衝撃の「PC 続編発表から1ヵ月が過ぎたが、いかがお過ごしかな? 続編のハードはきわめて無念なことにプレイステーション2となってしまったが、そのスピリッツは変わらない と信じよう 俺は信じてる! というわけで、コナミのプロデューサー様と元気スタッフの皆さんからコメントを頂いてまいりました 要チェキ!

コナミデジタルエンタテインメント
プロデューサー
佐々木嘉則(モアイ佐々木)

みなさん始めまして。本作の総指揮を担当しているモアイ佐々木です。もしかしたら懐かしいと思ってくれる方も居るかな? 目標はこの作品をとおして世界のより多くの皆さんに直接戦う場を提供したいということです。初めて手にする人から、前作で浸りきっている人まで喜んでいただけるような仕様をたくさん考えております。前作メンバーも今回からのメンバーもこの難しい課題に果敢に立ち向かっております。ぜひ応援してください。

元気株式会社
取締役 デザイン開発部部長
太田 賢二

アメリカE3に「PC」の展示のために澤田とふたりロスに行ってきました というのは先月号でお話しましたが、何のために行ったかっていうと、もちろん「PC」展示 です(差し替えROMを持って行きましたり)。座談会での無言のプレッシャーに何度も喉まで出かけた「もちろん制作してますよ」という台詞! 情報解禁でようやく口にできます。Xboxの専門誌で言うのもなんなんですが、いのいちばんコメントを出したかったのはやっぱり本誌です。皆さん本当にお待たせしました。PS2で制作していることに関してはいろいろなご意見があると思いますが、Xboxで前作を愛してくれているユーザーを裏切らないようにがんばります!

元気株式会社
企画開発部
澤田 典宏

前作の発売日から、あと少しで2年が経とうとしています。五里霧中、孤立無援、紆余曲折、波乱万丈の日々が過ぎ、なんとかさきのE3で皆さんに"続編"の発表をすることができました。残念ながらハードは変わってしまいましたが、前作のテイストを損ねず、よりよいゲームとなるよう、スタッフ一同かんばっております。発売まで、まだ時間がありますが、もうしばらくお待ちください。あ "処理落ち"はしないように努力します。はい。

元気株式会社
デザイン開発部
小島 一郎

開発者はいつも時間がないと嘆くものだ。私がソフト制作の仕事についてすでに十年以上になるが、とういう巡り合わせかこれまでPSベースの開発に携わる機会はなかった。そこへ来てこの続編。前作では勢いで作っていた部分も、今回は思わぬところで苦戦することも多々。まぁしかし優秀なスタッフが居てくれるおかげで、また新しい「PC」をみなさんに見ていただけるかと思う。もうしばらく犬の散歩のごとく冒険と調査の日々は続きそうだ。

元気株式会社
デザイン開発部
萩野 美由紀

ワイアヘッズの皆さんこんにちわ。小島さんイラスト代理をしているうちにいつの間にかスタッフになっていた萩野です。続編の発売までもうしばらくかかりますので、引き続き旧東京でのランブリングをお楽しみください。… もうちょっと書け? ええと、今回はモジュールごとにテクスチャを描いたのでさらにカッコイイ仕上がりになったと思います。ぜひ全機体にペイントしまくってください。

昔気質の硬派なゲーマーなら"モアイ佐々木"の名前に「おっ」と思われたかも知れません かの名作『ノェ ティック グラディウスII』を始め、数々の"名作ゲーム"を制作された方なのです。PC2050(仮)の制作にも力が入っているのでしょうか!?

"E3 2004"「PC」だけレポート

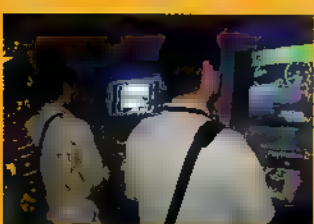
2004年5月12日、アメリカのロサンゼルスで開催された世界最大級のゲームショウ、"E3 2004"において、ついに『PC2050(仮)』が発表されたわけだが、現地には元気スタッフの太田氏と澤田氏が乗り込んでいたことはすでにご存じのとおり。ここでは、"通りすがりの特派員S氏"が激写した、当日の『PC2050(仮)』ブースの様子を、世界のどの雑誌よりも詳しくドーンと紹介。ご照覧あれ



⬆堂々表示されたタイトルロゴ。ゲーム中の設定は2071年とのことだが、タイトルの数の意味は?


⬆スキンヘッズなメリケンさんも興味津々。「PC」といえばスラングだが、どう受け止められているのだろう。


⬆熱心にプレイする日本人発見! と思ったら 元気の太田氏でありました 坂上場ステージでバトル中


⬆ ちゃっかり紛れ込んでる 手前が澤田氏 奥がモアイ佐々木氏。奥の画面には"NEW YORK"の文字が。


⬆画面に映っているのはコントローラの設定のようです。かなり細かく変更できそうな気配ですが 。



萩野美由紀画伯、新作美人!? とどまるところを知らない女史の妄想パワーにメロメロ!

⬅どれが誰でしょう? ディノーとシャルロッテも描きたかった。(元気・萩野美由紀)
こう来ましたか! 萌え萌え 一部あつ苦しい擬人化シリーズ! ちなみに萌えよチップの中の皆さんで 左から「 フェイウォナ(ロイ)」「ヘイル マイオノ」「TIME(絵子)」「ノイ(エトモン)」「ミコノス ギ ク)」。確か ッノチとミレッセの相棒も見てみたかった気も あと、あの ユキのクトノャフカとか(う ッウエストしてるっ?)。あ もちろん「PC2050(仮)」に萌え萌え擬人化チップ搭載という事実はありません 念のため やや残念な気もする担当。

全国のワイアヘッズ諸君! 今月は続編のPS2移行に関して、可否両極端な熱いお手紙が届いたのでそれぞれ紹介するぞ!

●ありがとうサンチャWIRED! いま、この文章を泣きながら書いております…。「PC」初エンディング以来の男泣きです。PS2移行説には猛烈に反対していた自分がウソのように、いまはとにかくうれしくてうれしくて(涙)。個人的な意見ですが、"サンチャWIRED"が存在していなかったら、あるいは早期に連載が打ち切られていたら、こんなにも早く"つぎ"には出会えなかったと思います。あと余談ですが、PS2再購入決定(苦笑)!

兵庫放置区域 けんごっつ

担当&ライター─冥利につきるお手紙でした では、反対派の意見はといいますと 。

●続編がPS2? なんか恐れていつつも想像したとおりの展開に呆然としてます。出ればいい、それでいいんでしょうか? 通信機能搭載といっても、PS2の貧弱な(失礼)通信環境で、ランブリングを再現できるんでしょうか!?

神奈川放置区域 666

ハードの性能差による、再現性への不安がまずあるようです。さらなるご意見は下記まで!

お便りの宛先
〒154-8528(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中! 元気「PC」スタッフやコナミ様への励ましなど、まだまだ募集中! ハガキに住所 氏名 年齢 電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター ライター「独占『PC2050(仮)』情報第2弾! とことんやる気だ元気開発陣。**頼もしいなぁ**」担当「それにしてもプロデューサーが、かの**モアイ佐々木氏**であるというのは 驚いた」ライター「**ある年代のある層**には熱烈なファンがいますからねー。あのあたりのゲームミュージックを『PC2050(仮)』に収録したらおもしろいでしょ ね」担当「音源を完全再現、とか(笑)。まぁモナリザと鉄拐児さんは外せないけどな。ついでに なんでもできちゃうステキな編集部の歌もぜひ 」ライター「聴きてぇ で 肝心の『PC2050(仮)』ですが」担当「新情報は出ませんな 当然かもしれないけど。というか ついに先月 **つまらない記事第1位**に認定しちゃったし 」ライター「**Xbox専門誌**としては越えることのできない 線に近づいちゃいましたからね 」担当「悲しいけど これ戦争(?)なのよね。そんなわけで 次号、いよいよ 」ライター「**脱出!?**」担当「キミは生きのびることができるか!?」

連載最終回！ 最後のアウトサイドストーリー！

Club Blue Tears



3つの異なる時代が織り成す感動のラブストーリー 青い涙 。そのアウトサイドストーリーで綴られてきたこのコーナーも、いよいよフィナーレ。すべての謎が明らかになる、禁断の"現代編"の扉が開かれる　　。

最終話　現実の兄妹

「恵？」

病室に向かう恵ちゃんの背後から呼ぶ声が聞こえます。

「今日も学校からまっすぐこっちに来たの？」

「あ、お母さん。うん！」

恵ちゃんを呼び止めた人は柏木静恵さん。

恵ちゃんのお母さんです。

「今日も変わりない？」

「うん　　まぁ、いつもといっしょかな・・」

静恵さんは病室に入りながら答えます。

そんなお母さんの後ろをついて行く恵ちゃん。

「・…　　　　・」

病室に入ってからすぐ視野に入ったのは、ベッドの上で眠っている人。

彼女のお兄さんです。

原因はわかりませんが、恵ちゃんが生まれた時から意識がなかったようです。

「ふふふ…　本当に寝てるみたいだね」

冷蔵庫から冷たい飲み物を取り出して、恵ちゃんに渡す静恵さん。

恵ちゃんはそれを受け取り飲みます。

「本当のことでしょ？」

「え？」

「息もしているし、成長もしてるんでしょ？　だから、間違いなく寝ているの！」

恵ちゃんは、持っていた鞄を病室の隅に置きます。

そんな恵ちゃんの姿に、静恵さんはしばらく言葉を口に出せません。

「私がお兄さんの側にいるから、お母さんは少し休んで」

「ん、ううん……大丈夫よ。恵こそ学校で疲れてるでしょうから、家に帰って少し休んだら？」

「私は大丈夫よ」

そして、鞄の中から教科書とノートを取り出す恵ちゃん。

「学校の宿題があるんだけど、ここでやるわ」

「そ、そう・・・？」

恵ちゃんのやさしさに、静恵さんは微笑みます。

「それじゃ、おやつでも買ってあげようか？　何か欲しいものは？」

「うん、大丈夫♪」

「うふふ」

静恵さんは口元に微笑みを浮かべつつ、病室を出て行きます。

心やさしい娘のために、何かおやつを買ってあげたいのでしょうか？

・　・・・

静恵さんが出て行くのを見て、恵ちゃんはお兄さんが寝ているベッドの端に腰掛けます。

痩せ細ったお兄さんの腕が、恵の目に入ります。

「そろそろ起きて、いっしょに運動でもしようね、お兄さん」

誰に話をかけているのか……恵ちゃんは話し続けます。

「いっぱい寝ると、肌が綺麗になると言うけど、それはウソだね。こんなに痩せちゃって…　…そう言えば、髪伸びたんじゃない？」

恵ちゃんは右手でお兄さんの髪を撫でます。

もしお兄さんとともに成長していたら　　。

やさしくて、妹思いのお兄さんになりそうな、そんな顔です。

「………………」

「結婚するような歳になるまで、目を覚まさないつもり？」

「……そしたら、お兄さんのお嫁さんに『うちのお兄さんはねぼすけですよぉ！』って言いつけられないじゃない…　・ねぇ、お兄さん？」

・・・ ・・・ ・・・・・・・・・

相変わらずお兄さんの髪を撫でながら、静かに語り続ける恵ちゃん。

何だか声が震えるのは、気のせいでしょうか。

いつか……伸びをしながら、眠りから起き出すお兄さんの姿を、思い描く恵ちゃんなのでした。

発売記念イベントに國府田マリ子さんが！

5月30日に秋葉原で開催された、『青い涙』発売記念イベント。当日は、藤原マナ役の國府田マリ子さんがゲスト出演するとあってか、大盛況。会場では、國府田さんのおもしろトークが炸裂し、ファンを大切にする國府田さんらしいイベントだったのだ。来場者には、ボイスメッセージ入り目覚まし時計や色紙などがプレゼントされた。今回はそのイベントを記念して國府田さんのサイン入り色紙を20名にプレゼント！　希望者は以下あて先へ。締切は7月29日（木）必着。発表は当選者への発送をもって代えさせていただきます。

〒154 8528　エンタープレイン
ファミ通Xbox編集部「青い涙の色紙」係





⬆➡輝かんばかりの國府田さんの魅力に会場はヒートアップしっぱなし。

こんにちは　　パンサーソフトウェアのキムです！　ついにこの日がやってきてしまいました。そうです、このコーナーの最終回です（涙）。いままで長いあいだご愛顧いただきありがとうございました。また会える日のあらんことを！

もうヒトコト！

この原稿を書いている6月17日の段階で、次号本誌で初公開となるタイトルがいくつか見えてきた。これも秋発売のソフトらしい。年末に向けて、もう少しタイトルラインナップが揃ってくるとうれしいんだけどなあ。海外移植タイトルやアーケード移植タイトルも、まだもう少しありそうなんだけど、それはいつ発表になっていつ発売になるのか!?　それよりも8月発売タイトルの少なさが気になるんですが、どんなもんでしょう（汁）。

編集長日記

THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF

～ある日、ふと。～

●● Vol.4 ●●

やはり今回は『トゥルーファンタジー ライブオンライン』（以下『TFLO』）について触れなくてはなるまい……。

『TFLO』開発中止の発表は、もっといろんなやりかたがあったんじゃないかと思う。

詳しい経緯は巻頭のエクスプレスなどに譲るとして、ここではそこで言い足らなかった『TFLO』開発中止に関することを中心に、いろいろ書き綴ってみたい。

この事実を知ったとき、まさに緊急事態発生！なんていう気分になった。ゲーム画面が一度も公開されることもなく、いつのまにかタイトルラインナップから消えてしまう……なんていうタイトルとは、あきらかに異なる。これまで1年以上情報を出し続け、ベータテストユーザーも募集・当選発表しておきながら、"開発中止"なのだ。この事実を知ったらユーザーはどう受け止めるのか……。自分がユーザーの立場だったら、勢いあまってXbox本体に殴りかかってしまうかもしれない。とにかく一大事だ。

これは何とかせねばなるまい。ユーザーに対してどのような方法で伝えたらいいのか。そこで僕はひとつの提案をした。過去にも他社ではあるがこれと似たようなケースがあったのだ。

まずは2000年夏のこと。任天堂はNintendo64で発売する予定だった『MOTHER3』の開発中止を発表した。このとき、『MOTHER3』立案者＆シナリオライターの糸井重里氏のサイトにて、宮本茂氏と岩田聡氏も交えた対談を掲載し、開発中止の経緯を何ページにもわたって事細かに説明していった。楽しみにしていたファンからすれば残念であるには違いなかったが、それでもこれだけ説明してもらえたら「しょうがないか」という気持ちにもなれる。

もうひとつ、2001年1月にはセガがドリームキャストの製造中止を発表したときも業界大激震だった。とくに濃いユーザーが多いとされていたセガマニアからすれば、これほどの裏切りはないぞ！とばかりに大騒ぎ。ただ、これもセガ公式サイトにて何ページにもわたって中止に至る経緯をじっくりと説明した文章がアップされ、ユーザーもいちおうの理解を示した。

いずれの場合も、メーカー側はユーザーに対して「ちゃんとじっくり説明しますから、これを読んでください」というものを見せてくれた。それですべて解決というわけではないが、いちおうの理解はできるものだ。

今回の『TFLO』開発中止にしても、上記と同じことをしてほしいとは言わないが、それに匹敵するほどの説明をマイクロソフトみずからキッチリと語るべきではないか？　そう感じた僕は、上記ふたつの件も説明したうえで、「できるだけたくさんの言葉でユーザーに説明してほしい」とお願いした。

結果的には、開発元であるレベルファイブの日野氏にインタビューができる……というところまでで、マイクロソフトからのコメントはサイトにアップされたコメント以上の言葉は出てこなかった。もちろん、さらに突っ込んだ事情もオフレコであればいろいろと聞いていたりもする。聞いているからこそ、これ以上のコメントは正直難しいだろうなあ、というのもわかる。

わかるんだけど、それでもそこをもう少し具体的なところまで説明が欲しい、という気持ちがあるのも確かだ。これまで何度か『TFLO』は発売延期となっている。しかも大幅に、だ。そのときも具体的な説明は何もなかった。要約すれば「クオリティーアップのため」なんだろうけれど、ユーザーは期待が大きかっただけに、もっと詳しい説明を聞きたがっていた。聞いたところで発売時期が早くなるわけでもなく、さまざまな事情で言いにくいこともわかっている。それでもやっぱり聞きたいのだ。



←去年の東京ゲームショウではちゃんとオンラインプレイで遊べたというのに、それでもベータテストにこぎ着けることができなかった……。このバージョンでもいいから遊ばせてよ、というベータ当選者の気持ちもわかる。



➡いやもうこの際、このキャラクターメイキングができるだけでもいいから、そんなディスクを作ってくれないかなあ……。自分にそっくりなキャラを作るだけでかなり楽しいんだけど。ダメですかね？　ダメですか、そうですか……（涙）。

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

「販売店がXboxタイトルを入荷しようとしてくれない」と某メーカーさん。ネットの掲示板などでも「どこの店でも買えない」という意見多し。何かいい方法はないものか。本誌編集長。

［今月の一枚！］



P.64でも記事にしているが、ファミ通Xbox編集部でフットサルチームを結成。早速試合をするも1試合も勝てず。雨降る中で反省会をするの図……（涙）。

たとえば、小学校で楽しみにしていた遠足が中止になったとしよう。校長先生は「バスがこれなくなったから」としか説明してくれないとする。はたしてその説明でみんな納得できるだろうか。どうしてこれなくなったのか、延期じゃなくて中止なのはなぜなのか、もっと詳しく知りたい。なのに「いや、バスがこれなくなったから」としか教えてくれないとしたら、何とも歯がゆい。ものすごく極端なたとえでアレかもしれないが、でも感覚的にはこんな感じじゃないかと思う。いますぐには無理かもしれないが、いつか時がきたら、今回の騒動のすべてをぜひマイクロソフト自身が語ってほしいと願っている。

さて、こうなると気になるのは今後のXboxの展開だ。6月17日に発表会があったが、これはあくまでもE3で発表となったマイクロソフトタイトルのうち、これらを日本でも発売しますよ、というものだった。日本での発売決定はどれもうれしいものばかりだったが、完全新作が発表されたわけでない、というのがちょっと寂しかった。つぎに大きな発表があるとしたら東京ゲームショウのタイミングとなりそうだが、ここでどんな新作が出てくるのかがひとつのポイントとなるだろう。ここで新たに発表されるタイトルは年内の発売というよりは来年発売の新作となる場合が多い。ということは、ここで何が発表されるかが、来年のXboxを占うひとつの要素になる可能性があるからだ。そういえば、去年は『ファントムダスト』と『ジェイドエンパイア』が新たに発表されたタイトルだったが、今年はどうなるのか……。

サードパーティーは今後、Xboxに対してどうなんだろう？　もちろん、これからも新作はある。その中に"あっと驚くようなタイトル"があるかどうかはわからないが、現時点で小耳に挟んでいる話では、「ほほう、それがXboxで出るんだ」「え？　それも国内発売あるの？」と、少ないながらもツボを抑えたタイトルは準備されている模様。もちろん、最終的には「やっぱりナシになった」なんていう可能性もいままで以上にありえることなので、発表されるまではっきりしたことは言えないのだが、そんなちょっぴり期待できそうな雰囲気なので個人的にだいぶ元気になった。暗いニュースが続いたXboxだったけど、ここからが元気の見せどころ！

本誌もいままで以上にガンバリマス……。

春のアニメ新番組、いちおう第1話はすべてチェックし、そこから少しずつ見る番組を減らしていった。最終的に残ったのは『ケロロ軍曹』と『絢爛舞踏祭 ザ・マーズ・デイブレイク』、『サムライチャンプルー』あたり。『鉄人』はどうもテンポが僕に合わない感じ。OVAの『ジャイアントロボ』はすげー楽しめたのにな～。













enter brain

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円(税込)
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(税込)
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	定価1470円(税込)
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円(税込)
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円(税込)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	定価1470円(税込)
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価1260円(税込)
式神の城 公式設定資料集	定価2520円(税込)
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	定価2310円(税込)
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円(税込)
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円(税込)
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価1449円(税込)
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価1260円(税込)
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	定価1050円(税込)
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	定価1890円(税込)
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック	定価1995円(税込)
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(税込)
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価2310円(税込)
ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(税込)
ピストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(税込)
プリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円(税込)
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円(税込)
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円(税込)
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円(税込)
メック アサルト パーフェクトガイド	定価1575円(税込)
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円(税込)

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先．アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850(営業局)

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは6月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年7月発売のソフト								
8日	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		●	15
15日	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●	●	●	全
22日	Magic:The Gathering-BattlegroundsⓌ	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●	●	全
	Voodoo VinceⓌ	マイクロソフト	アクション	5040円	●			全
	X2:Wolverine's RevengeⓌ	マイクロソフト	アドベンチャー	5040円		●		15
29日	grand theft auto double pack	カプコン	アクション	7980円	●	●		18
	戦国無双	コーエー	アクション	7140円	●			12
	デジモンバトルクロニクル	バンダイ	アクション	7140円				全
2004年8月発売のソフト								
5日	XIII(サーティーン)~大統領を殺した男~	マーベラスインタラクティブ	シューティング	7329円	●		●	15
2004年夏発売のソフト								
	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	格闘アクション	9240円	●	●	●	未
	Xboxかすみちゃんブルー※1	マイクロソフト	本体	23940円	—	—	—	—
2004年9月発売のソフト								
2日	Star Wars Jedi Knight: Jedi AcademyⓌ	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●	●	12
	Dead Man's HandⓌ	マイクロソフト	シューティング	5040円			●	15
22日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	未
23日	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	6090円	●		●	未
2004年11月発売のソフト								
	ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●		未
2004年秋発売のソフト								
	サイヴァリア2~The will to Fabricate	サクセス	シューティング	5040円			●	未
	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	アクション	価格未定				未
2004年発売のソフト								
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	Xbox Video Chat※2	マイクロソフト	—	7140円	—	—	—	—
2004年末発売のソフト								
	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
	Halo2(ヘイロー2)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
今冬発売のソフト								
	GUNGRIFFON 最新作(仮題)	テクモ	アクション	価格未定			●	未
	Unreal Championship 2:The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
2005年発売のソフト								
	Kameo:Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Conker:Live and Reloaded(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定				未
	メック アサルト 2:ローンウルフ	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
発売日未定のソフト								
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※1 限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、『DEAD OR ALIVE Ultimate』ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き

※2 専用カメラ、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料、Xboxボイスコミュニケータ、Xbox Video Chat ディスク、Xbox Liveスタータキットディスク付き

Ⓦ はXboxワールドコレクションのタイトルです。

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。

●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

推奨年齢の 全 は全年齢対象、12 は12歳以上対象、15 は15歳以上対象、18 は18歳以上対象、未 は未定を表しています。

編集後記

●ちっとも家に帰れなくて娘(2歳)に「いらないの!」と言われる日々なので、Xboxビデオチャットで親子の交流を図りたいと思います。はい。　(『ケロロ』にハマリ中?ムネタツ)

●社内でユーロを予想したら唯一チェコ優勝を予想し、オランダ戦の試合内容と結果に狂喜してたら校了が遅れました。てへ。美しいチェコのパス&ランの全員サッカー万歳!(加藤)

●ファミ通Xbox本誌をやりつつ、DEAD OR ALIVE HISTORYを地道に作っています。広告でも書きましたが、えっ、こんなものまで載ってるの!なんてネタもあり。買いです!(ノリック)

●話してると、業界の動向にはうるさいけど、実際は"もうあまりゲームでは遊んでない"人が増えてる気が……。遊びたいのがないって言われたらそれまでだけど、ちょいさびしい感じ!(え)

●『マッドマックス』のDVDを購入。世紀末を生き抜くための男の教科書ですから必須です。世紀末、終わってますけど。いや、つぎの世紀末まで……。無理じゃん。　(いのふえ)

●福田先生の開運占いで"古い友人に会う"とあったので、「週末に帰郷するからなぁ」と密かに楽しみにしていたら、電車で古い友人の別れた奥様に会いました。とくに会話なし。(山)

●EURO2004、F1、プライド、全米オープンと、スーポーツ三昧の日々を過ごす。しかし、夜中から朝方に放送されるものが多いので遅刻三昧に……。すんませ。　(中目黒目黒)

●「トゥルーファンタジー ライブオンライン」の開発中止。非常に残念なニュースだった。待っていたファンのためにも、どこか(たとえば次世代Xboxとか……)で復活させて!(新森雄大)

●待望の「クリムゾンスカイ」ゲーム大会の取材(杏さゆり目当て)が、上司の「別の取材行って」のひと声で終戦。笑顔で了解して心で泣く!　これが社会人です!　(百人乗っても稲葉)

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	松井宗道
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹/鈴木規康/遠藤栄昭 大塚英行/林克彦/目黒輔/笠井正彦/新森雄大 稲葉智秋/鳥谷年雄/田口雄之/古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司/長嶋恒光/池田太郎
フォトグラフ	St.Atom/島崎英俊
進行	川合昇/庄野杏/藤田昇/釜下景紀
編集協力	伊佐和人/石井ぜんじ/井尻隆志/氏家雅紀/加納祐介/キャサ夫/香洲諒色 齋藤かよこ/佐藤大作/田川ラメ夫/ディスカス/戸塚俊一/松井悠/丸谷健太 百瀬敬
制作協力	アンテナ・グラフィック デザイン スタジオ(中村剛也)/MdNコーポレーション 大西若菜/風間新吾/北山貴代/小林えみこ/デザイン・ファクトリー・IN クリエイティブ レイ(池田伊知郎)/フリーウェイ(岡田悦古) プラティパス(西田睦子、薮沢夏彦、小田原信晃)/山内大助/One or Eight
広告営業	功刀秀樹/水本九州男/原川朗広/李宏樹/安部哲一/梅山達夫 高柳正人/藤下和巳/高橋利恵/田山麻子/樋口尚子/梅田鶴美
雑誌営業	酒井朋喜/堂前秀隆
制作購買	青木孝道
マーケティング	上床光信/菊池隆司/塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスプレゼント X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『戦国無双』



⬅戦国の世を舞台としたアクションゲーム。ボリュームたっぷりだ。

発売元：コーエー
ジャンル：アクション

3名

2 ゲームソフト『XIII（サーティーン）』



⬅スリリングなストーリーとコミックタッチの演出で展開するFPS。

発売元：マーベラスインタラクティブ
ジャンル：FPS

3名

3 ゲームソフト『デジモンバトルクロニクル』



⬅テレビでお馴染みのデジモンがXboxに登場。乱闘バトルを楽しめ！

発売元：バンダイ
ジャンル：アクション

3名

4 ゲームソフト『ラリースポーツ チャレンジ2』



⬅ラリーゲームの傑作。ランチャ・ストラトス獲得まで走り抜け！

発売元：マイクロソフト
ジャンル：レース

3名

5 Tシャツ『ファントムダスト』



⬅『ファントムダスト』のクールなTシャツ。箱入り＋画像集CD付きだ。

提供：マイクロソフト

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は8月30日（月）発売のファミ通Xbox 10月号にて発表させていただきます。

応募締切 7月29日(木) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいクリエーターと、その所属するメーカー名を教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	23	攻略X：NINJA GAIDEN
2	New Game Cross Review	24	攻略X：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
3	緊急速報：METAL WOLF CHAOS	25	連載：Team NINJA FREAKS
4	緊急速報：Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	26	攻略X：天誅 参 ～回帰ノ章～
5	緊急速報：メック アサルト 2：ローンウルフ	27	攻略X：ラリースポーツ チャレンジ 2
6	緊急速報：コンカー：Live and Reloaded（仮題）	28	攻略X：デウスエクス：インビジブル・ウォー
7	緊急速報：Sudeki（仮題）	29	攻略X：トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス 3
8	緊急企画：「TFLO」開発中止の真相	30	攻略X：メタルスラッグ3
9	X SPECIAL：grand theft auto double pack	31	攻略X：Top Spin
10	X SPECIAL：ファントムダスト	32	攻略X：Crimson Skies：High Road to Revenge
11	X SPECIAL：XIII（サーティーン）～大統領を殺した男～	33	連載：Xboxコミュニティーの住人たち
12	X SPECIAL：CAPCOM FIGHTING Jam	34	連載：ワーコレGARAGE
13	X SPECIAL：戦国無双	35	連載：海外ゲームMANIAX
14	X SPECIAL：プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	36	連載：Xbox Liveで使える倶会話講座
15	X SPECIAL：Forza Motorsport	37	連載：Xbox Online情報局
16	特別企画：Xbox特派員E3リポートをリポート	38	連載：サンチャWIRED
17	特別企画：いまから始めるXbox Live	39	連載：Club Blue Tears
18	読者コーナー：READER'S box	40	連載：編集員日記
19	連載コラム：フランス発Xbox事情	41	X Schedule
20	連載コラム：テレビゲーム研究調報	42	X Present
21	連載コラム：ブレイブゲーマーへの道	43	付録：DEAD OR ALIVE ULTIMATE 50cm POP UP STAND Vol.2
22	連載：ファミ通Xboxフットサルチーム始動！		

表2　購入予定ソフト

1	Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	23	ダイナマイト刑事2
2	イルブリード	24	デジモンバトルクロニクル
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	25	DEAD OR ALIVE Ultimate
4	X2：Wolverine's Revenge	26	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
5	Xbox Video Chat	27	Dead Man's Hand
6	GAIA BLADE	28	Top Spin
7	姐御～いもうと～（仮題）	29	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3
8	CAPCOM FIGHTING Jam	30	ファントムダスト
9	Kameo：Elements of Power（仮題）	31	フィッシングライブ オンライン
10	GUNGRIFFON 最新作（仮題）	32	Voodoo Vince
11	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	33	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
12	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	34	Fable
13	grand theft auto double pack	35	Forza Motorsport
14	コンカー：Live and Reloaded（仮題）	36	プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース
15	XIII（サーティーン）～大統領を殺した男～	37	ブルースティンガー　プレミアムカット
16	サイヴァリア2～The will to Fabricate	38	Halo2（ヘイロー 2）
17	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）	39	Magic：The Gathering-Battlegrounds
18	Star Wars Jedi Knight：Jedi Academy	40	MASTER SLAVE
19	Sudeki（仮題）	41	METAL WOLF CHAOS
20	スパイクアウト バトルストリート	42	メック アサルト 2：ローンウルフ
21	戦国無双	43	RUNE BRID
22	戦場の出前持ち		

ファミ通Xbox 6月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「ラリースポーツ チャレンジ2」　岩手県/工藤和永　千葉県/森田隆行　鹿児島県/松浦一郎　②ゲームソフト「デウスエクス：インビジブル・ウォー」　栃木県/河内紀明　愛知県/吉村進一　香川県/川辺隆一　③ゲームソフト「Voodoo Vince」　愛知県/橋本秀明　奈良県/山下梓　兵庫県/山田得平　④ゲームソフト「Magic：The Gathering-Battlegrounds」　埼玉県/徳永裕哉　宮崎県/重黒木博　鹿児島県/西友和　⑤サウンドトラックCD「NINJA GAIDENオリジナルサウンドトラック」　静岡県/林武文　静岡県/黒田健太郎　愛知県/中村政志　京都府/戸澤大介　愛媛県/武田淳一　山口県/有田真幸（以上敬称略）

17s0408

イキのいい良質洋ゲー、ゾクゾク入荷中。

WORLD COLLECTION 2004.MAY.20 XBOX

NEW



Tony Hawk's Underground

スケボーゲームの最高峰、トニーホークシリーズの話題作。初のストーリーモードを搭載、プロを目指すスケーターのリアルライフをとことん満喫しよう!

○Activision ○アクションスポーツ
○2004年5月20日発売

NEW



Metal Arms®: Glitch in the System

ロボットだけが居住する、銀河系の遥か彼方にある惑星。軍組織をつくり、工場を占拠する邪悪なロボットと、君が操る Droids ロボット、Glitch の壮絶な戦いがはじまる!

○Vivendi Universal Games
○シューティング
○2004年5月20日発売

好評発売中



Tao Feng®: Fist of the Lotus®

Xbox Live®対応



NFL Fever 2004



Outlaw Golf

Xbox Live®対応



Outlaw Volleyball



Buffy The Vampire Slayer®: Chaos Bleeds



The Simpsons® Hit & Run®

Xbox Live®対応



Return to Castle Wolfenstein: Tides of War®



Wakeboarding Unleashed® featuring Shaun Murray

Xbox Live®対応



Unreal® Championship

Xbox Live®対応



HUNTER The Reckoning® REDEEMER

Xbox Live®対応



NBA Inside Drive 2004



Dr. Seuss' The Cat in the Hat®

Xbox Live®対応



Counter-Strike®

Xbox Live®対応



Links® 2004

WORLD COLLECTION

希望小売価格 4,800円(税抜)

「Xbox® ワールドコレクション」は、取り扱い説明書とパッケージ以外、すべて英語のまま。だから世界の興奮や感動をそのまま、まるごと楽しめる。さあ、キミも想像を超えた本場のエンターテイメントを!

XBOX

it's good to play together

www.xbox.com/jp/

【ワールドコレクションに関するご注意】●ゲーム内容はすべて英語です。●本製品は、パッケージ、レーベル、および取扱説明書のみ日本語化されています。操作方法などについては、取扱説明書をご覧下さい。●ゲームディスクに収録されている体験版、デモムービー等は海外仕様です。紹介されているゲームの日本版とは内容や操作方法が異なる場合があり、また日本で発売されない場合もあります。●英語表現に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。●ゲーム内容や攻略方法に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。



PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-08
4910078850840
00600

FAMITSU-Xbox 2004 AUG. 8月号
平成16年8月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀樹
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
enterbrain